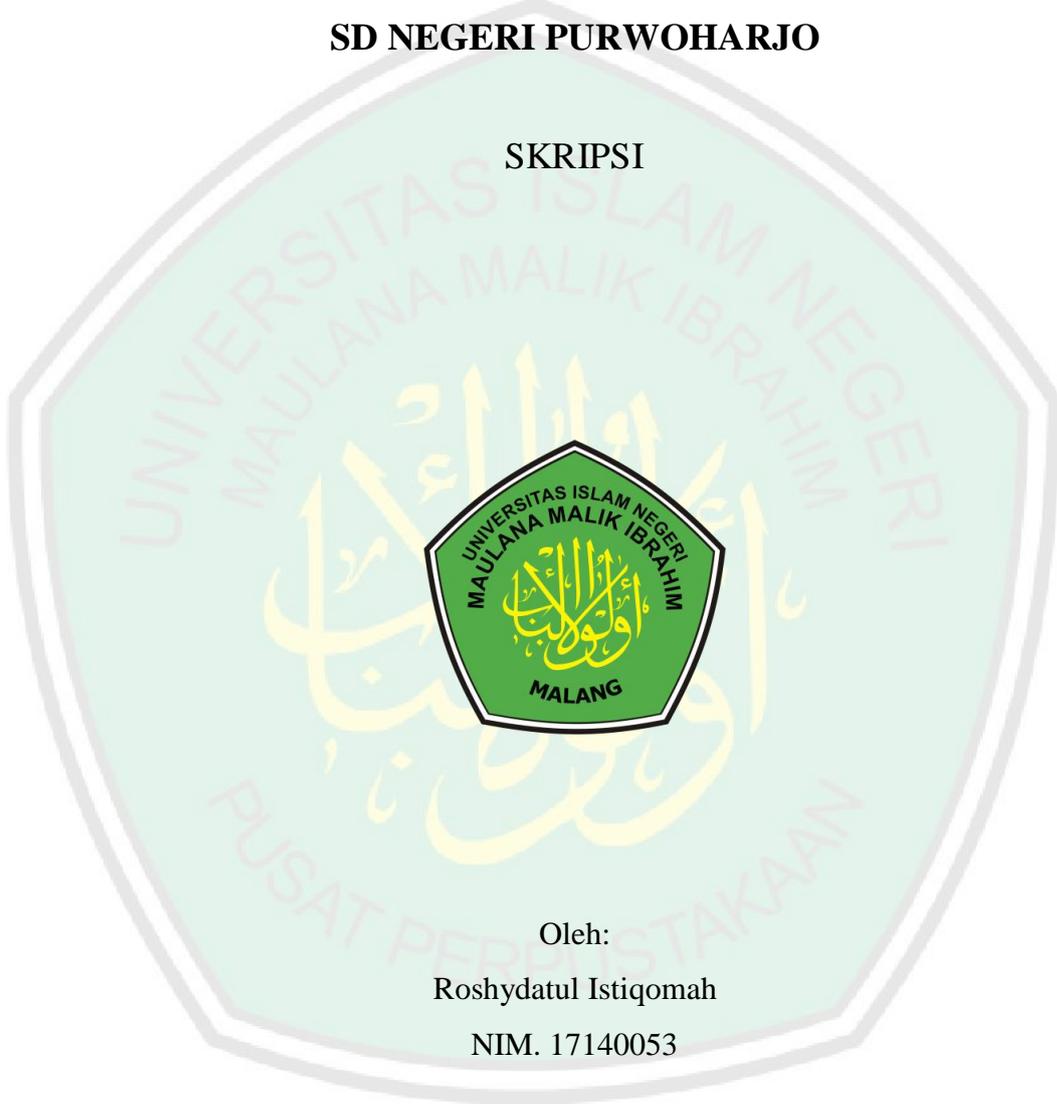


**PENGEMBANGAN MEDIA ANAGRAM DAN GAMBAR
UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA
BAHASA INDONESIA SISWA KELAS I
SD NEGERI PURWOHARJO**

SKRIPSI



Oleh:
Roshdatul Istiqomah
NIM. 17140053

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

Maret, 2021

HALAMAN JUDUL

**PENGEMBANGAN MEDIA ANAGRAM DAN GAMBAR
UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA
BAHASA INDONESIA SISWA KELAS I
SD NEGERI PURWOHARJO**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh:

Roshydatul Istiqomah

NIM. 17140053

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

Maret, 2021

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA ANAGRAM DAN GAMBAR
UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA
BAHASA INDONESIA SISWA KELAS I SD NEGERI PURWOHARJO**

SKRIPSI

Oleh:

Roshydatul Istiqomah

NIM. 17140053

Telah disetujui oleh,

Dosen Pembimbing

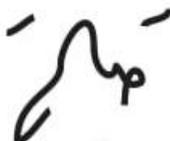


Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd.

NIP. 19740228 200801 1 003

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag.

NIP. 19760803 200604 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA ANAGRAM DAN GAMBAR
UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA
BAHASA INDONESIA SISWA KELAS I SD NEGERI PURWOHARJO

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh Roshydatul Istiqomah (17140053)

Telah dipertahankan di depan penguji pada Maret 2021 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Strata Satu
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Panitia Ujian

Ketua Sidang,

Dr. H. Abdul Bashith, M.Si.
NIP. 19761002 200312 1 003

Tanda Tangan

Sekretaris Sidang,

Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd.
NIP. 19740228 200801 1 003

Pembimbing,

Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd.
NIP. 19740228 200801 1 003

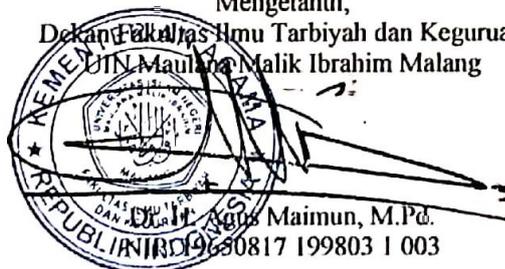
Penguji Utama,

Dr. Muhammad Walid, MA.
NIP. 19730823 200003 1 002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Agus Maimun, M.Pd.
NIP. 19680817 199803 1 003

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan berbagai nikmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini. Shalawat dan salam juga tercurahkan kehadiran baginda Rasulullah SAW.

Karya ilmiah skripsi ini peneliti persembahkan kepada: pertama, keluarga besar peneliti khususnya kedua orang tua peneliti Bapak Komisul Abidin dan Ibu Endang Setiyawati yang selalu memberikan motivasi kepada peneliti selama proses penyusunan karya ilmiah skripsi ini berlangsung, juga kepada nenek, adik dan kakak peneliti Endang Setiyowati, Fadhylatul Istiqomah dan Muhammad Mashad N.A. yang telah ikut serta memberikan dorongan dan motivasi kepada peneliti. Kedua, bapak Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah sabar dan telaten dalam memberikan bimbingan, arahan, saran, seta motivasi kepada peneliti untuk dapat menyelesaikan skripsi ini. Peneliti berterimakasih atas berbagai kritik dan saran yang telah diberikan, dan mohon maaf apabila kiranya masih terdapat kekurangan dalam penulisan karya ilmiah skripsi ini.

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ط

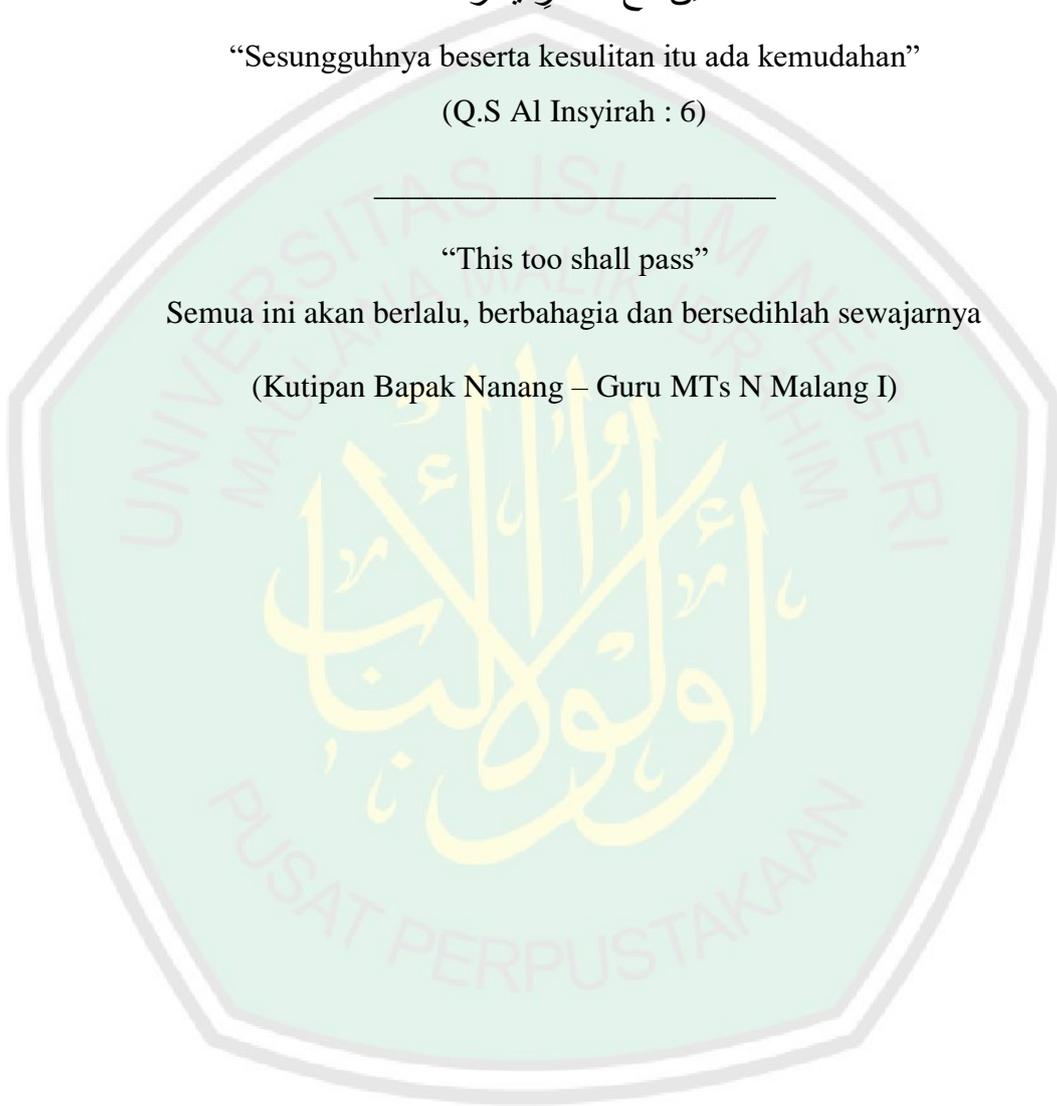
“Sesungguhnya beserta kesulitan itu ada kemudahan”

(Q.S Al Insyirah : 6)

“This too shall pass”

Semua ini akan berlalu, berbahagia dan bersedihlah sewajarnya

(Kutipan Bapak Nanang – Guru MTs N Malang I)



Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd.

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Roshydatul Istiqomah

Malang, 3 Maret 2021

Lam : 4 Eksemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana
Malik Ibrahim Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Roshydatul Istiqomah

NIM : 17140053

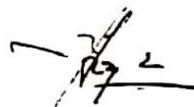
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Pengembangan Media Anagram dan Gambar untuk
Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa
Kelas I SD Negeri Purwoharjo.

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd.

NIP. 19740228 200801 1 003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Roshydatul Istiqomah
NIM : 17140053
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Media Anagram dan Gambar untuk
Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa
Kelas I SD Negeri Purwoharjo.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi. Sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 3 Maret 2021

Yang telah menyatakan,



Roshydatul Istiqomah

NIM. 17140053

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih, lagi Maha Penyayang, dan segala puji bagi Allah SWT Tuhan semesta alam. Peneliti mengucapkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT karena atas izin, rahmat, dan hidayah-Nya penulisan skripsi “Pengembangan Media Anagram dan Gambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SD Negeri Purwoharjo” dapat diselesaikan dengan baik.

Skripsi ini disusun berdasarkan hasil pengumpulan data, pengembangan media, dan analisis data dilakukan peneliti mulai tanggal 18 Januari 2021 sampai selesai. Skripsi ini diajukan sebagai syarat dalam memenuhi tagihan tugas akhir Program Strata Satu (S-1) pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyajian skripsi ini masih belum bisa dikatakan mendekati istilah sempurna. Oleh karena itu, dengan hati terbuka peneliti menerima segala koreksi, kritik, dan saran yang bersifat membangun sebagai bahan masukan dan perbaikan dalam kepenulisan karya tulis ilmiah oleh peneliti selanjutnya. Peneliti berharap segala jenis masukan dan saran dapat membantu peningkatan diri kita semua dalam memahami ilmu pengetahuan dan penelitian.

Keberhasilan penyusunan skripsi ini juga tidak lepas dari dukungan dan bantuan secara nyata dan moral dari berbagai pihak. Dengan demikian, peneliti menyadari bahwa sudah sepatutnya pada kesempatan ini peneliti menyampaikan rasa terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk terus belajar serta telah memberikan kelancaran dalam proses penelitian dan pengembangan ini.
2. Rasulullah SAW yang telah mengajarkan kepada peneliti untuk selalu memperbaiki diri dan tidak mudah menyerah atas sesuatu.

3. Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag. dan Agus Mukti Wibowo, M.Pd. selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
6. Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
7. Muh. Zuhdy Hamzah, S.S, M.Pd. selaku validator materi yang telah meluangkan waktu untuk memberikan penilaian terhadap konsep materi yang akan disajikan pada produk media di penelitian pengembangan ini.
8. Mujani, M.Pd. selaku validator pembelajaran yang telah meluangkan waktu untuk memberikan penilaian terhadap konsep pembelajaran pada produk media di penelitian pengembangan ini.
9. H. Ahmad Makki Hasan, M.Pd. selaku validator desain media yang telah meluangkan waktu untuk memberikan penilaian terhadap desain produk media di penelitian pengembangan ini.
10. Mukri, S.Ag. dan Siti Aisyah, S.Pd. selaku Kepala Sekolah dan Guru Kelas I SD Negeri Purwoharjo serta segenap guru SD Negeri Purwoharjo yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
11. Ayah Komisul Abidin, Ibu Endang Setiyawati, Nenek Supiyah, Adik Fadhyatul Istiqomah, dan Kakak M. Mashad Nasrullah Abidin selaku keluarga tercinta yang selalu memberikan semangat dan dorongan baik material maupun spiritual untuk keberlangsungan penelitian ini.
12. Seluruh mahasiswa PGMI angkatan 2017 yang telah berjuang bersama dalam proses meraih cita-cita di bangku perkuliahan.
13. Sahabat-sahabat tercinta Asma Naili Salsabila, Richlah Faizah, Rizki Maody Oktorida, Alivia Dhianya Setiabudi, Sukma Dwi Meyrena, dan

Fenty Nur Azizah yang selalu memberikan saran, semangat, dan dorongan dalam proses penyelesaian penelitian ini.

14. Seluruh mahasiswi PGMI E angkatan 2017 yang selalu memberikan bantuan, semangat, dan dorongan kepada peneliti untuk dapat menyelesaikan proses pengembangan produk dan penulisan skripsi ini dengan baik.
15. *Boygrouop* Bangtan Sonyeondan yang telah memberikan semangat dan menemani peneliti selama proses penulisan skripsi ini melalui musik mereka.
16. Semua pihak yang membantu penulis dalam proses penyelesaian produk pengembangan media dan penulisan skripsi ini. Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan semoga berbagai bantuan yang telah diberikan dapat menjadi amal kebaikan yang diridhoi oleh Allah SWT.

Akhir kata, peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat memberikan kontribusi pemikiran untuk perkembangan pengetahuan baik bagi peneliti maupun untuk pihak lain yang berkepentingan.

Malang, 3 Maret 2021

Peneliti

Roshydatul Istiqomah

NIM. 17140053

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi yang didasarkan pada keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

Huruf

ا	=	A	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	K
ت	=	T	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ص	=	Sh	م	=	M
ج	=	J	ض	=	Dl	ن	=	N
ح	=	<u>H</u>	ط	=	Th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	Zh	ه	=	H
د	=	D	ع	=	‘	ء	=	,
ذ	=	Dz	غ	=	Gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	F			

A. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

B. Vokal Diphthong

أو = Aw

أي = Ay

أُو = Ū

إِي = Î

DAFTAR ISI

Contents

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN NOTA DINAS	vi
HALAMAN PERNYATAAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Pengembangan.....	9
D. Manfaat Pengembangan.....	10
E. Asumsi Pengembangan	12
F. Ruang Lingkup Pengembangan	12
G. Spesifikasi Produk.....	13
H. Originalitas Penelitian.....	14
I. Definisi Operasional.....	20
J. Sistematika Pembahasan	21
BAB II KAJIAN PUSTAKA	23
A. Landasan Teori.....	23
1. Media Pembelajaran	23
2. Media Anagram dan Gambar	25

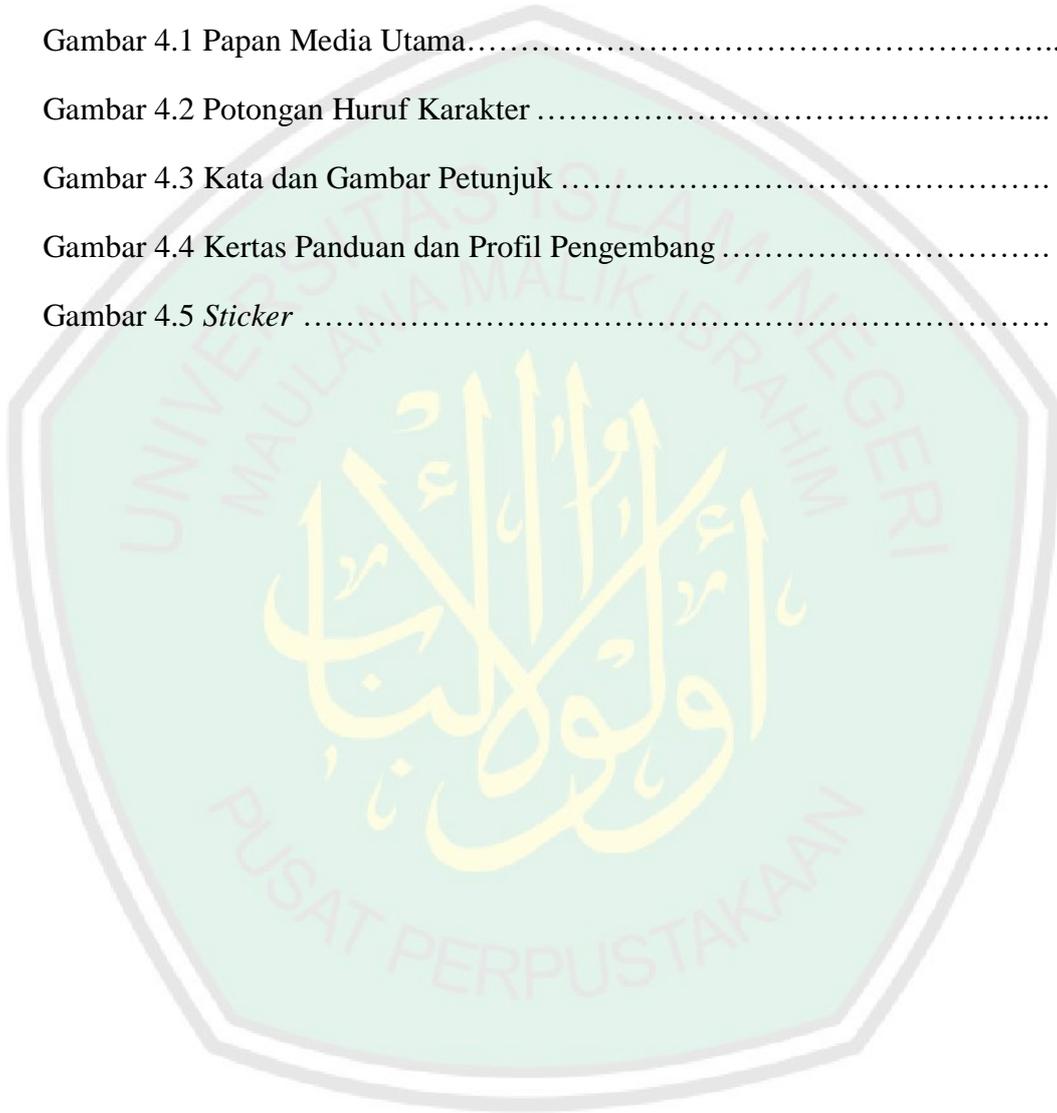
3. Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia	33
B. Kerangka Berpikir	41
BAB III METODE PENELITIAN.....	42
A. Batasan Penelitian	42
B. Jenis Penelitian.....	42
C. Model Pengembangan	43
D. Prosedur Pengembangan	44
E. Uji Coba	47
1. Desain Uji Coba	47
2. Subjek Uji Coba	48
3. Jenis Data.....	49
4. Instrumen Pengumpul Data	50
5. Teknik Analisis Data	52
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	56
A. Hasil Pengembangan	56
B. Deskripsi Data.....	73
1. Data Hasil Validasi.....	73
2. Data Respon Siswa terhadap Kemenarikan Media	80
3. Data Hasil Uji Coba.....	82
C. Analisis Pengembangan Media	85
1. Analisis Desain Pengembangan Media	87
2. Analisis Hasil Validasi	88
3. Analisis Tingkat Kemenarikan Media.....	92
4. Analisis Tingkat Keefektifan Media	97
5. Analisis Kelebihan dan Kekurangan Media	107
BAB V PENUTUP.....	111
A. Kesimpulan	111
B. Saran.....	112
DAFTAR RUJUKAN	114

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian	17
Tabel 2.1 Kerangka Berpikir.....	41
Tabel 3.1 Aktivitas Rancangan Objektif Model Pengembangan ADDIE.....	43
Tabel 3.2 Kriteria Validitas Produk.....	53
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Kemenarikan Produk	53
Tabel 4.1 Daftar Materi Kosakata.....	60
Tabel 4.2 Hasil Validasi Materi.....	74
Tabel 4.3 Kritik dan Saran Ahli Materi.....	75
Tabel 4.4 Hasil Validasi Desain Media.....	76
Tabel 4.5 Kritik dan Saran Ahli Desain Media	77
Tabel 4.6 Hasil Validasi Pembelajaran.....	78
Tabel 4.7 Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran.....	80
Tabel 4.8 Respon Siswa terhadap Kemenarikan Media.....	81
Tabel 4.9 Nilai <i>Pre-test</i> 1 dan <i>Pre-test</i> 2.....	83
Tabel 4.10 Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen.....	84
Tabel 4.11 Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelompok Kontrol	84
Tabel 4.12 Nilai Rata-Rata dan Varians Masing-Masing Kelompok	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Desain Eksperimen <i>Pre-test and Post-test control group design</i> ...	47
Gambar 4.1 Papan Media Utama.....	67
Gambar 4.2 Potongan Huruf Karakter	68
Gambar 4.3 Kata dan Gambar Petunjuk	69
Gambar 4.4 Kertas Panduan dan Profil Pengembang	69
Gambar 4.5 <i>Sticker</i>	70



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 Surat Balasan
- Lampiran 3 Bukti Konsultasi Skripsi
- Lampiran 4 Instrumen Validasi Ahli Materi
- Lampiran 5 Instrumen Validasi Ahli Desain Media
- Lampiran 6 Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran
- Lampiran 7 Hasil Respon Kemenarikan Produk Media
- Lampiran 8 Lembar *Pre-test* Kelompok Eksperimen
- Lampiran 9 Lembar *Pre-test* Kelompok Kontrol
- Lampiran 10 Lembar *Post-test* Kelompok Eksperimen
- Lampiran 11 Lembar *Post-test* Kelompok Kontrol
- Lampiran 12 Instrumen Wawancara
- Lampiran 13 Instrumen Observasi
- Lampiran 14 Dokumentasi

ABSTRAK

Istiqomah, Roshydatul. 2021. *Pengembangan Media Anagram dan Gambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SD Negeri Purwoharjo*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing, Dosen Pembimbing Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd.

Media anagram dan gambar dikembangkan untuk membantu proses pembelajaran dalam rangka meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia pada siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo. Produk media ini terbagi menjadi beberapa komponen diantaranya yaitu papan utama, kata dan gambar petunjuk, potongan huruf, dan *sticker*. Pengembangan media ini bertujuan untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media serta untuk menjelaskan keefektifan media anagram dan gambar dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian *Research and Development* yang menerapkan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Sampel penelitian ini adalah 20 siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo yang terbagi menjadi kelompok eksperimen dan kontrol. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket, tes, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Desain penelitian ini adalah desain eksperimen *pre-test and post-test control group design*.

Pengembangan media anagram dan gambar ini menghasilkan produk media yang diberi nama media ‘cekata’. Hasil validasi produk media memenuhi kriteria sangat valid dengan nilai dari validator materi sebesar 84, validator desain media 90, dan validator pembelajaran 98. Media ini juga dilengkapi dengan tampilan, materi, dan komponen-komponen media yang menarik dan mudah difahami sehingga mendapat respon kemenarikan yang baik dari siswa dengan perolehan nilai sebesar 95.2. Pada uji-t dengan taraf signifikansi 5% diperoleh hasil $t_{hitung} (2.87) > t_{tabel} (2.101)$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat perbedaan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia antara kelompok eksperimen yang menggunakan media anagram dan gambar ‘cekata’ dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media anagram dan gambar ‘cekata’.

Kata Kunci: Pengembangan media, media anagram dan gambar, kosakata bahasa Indonesia.

ABSTRACT

Istiqomah, Roshydatul. 2021. Development Media of Anagram and Picture to Improve Ability of Indonesian Language Vocabulary for Student First class of Elementary school state Purwoharjo. Thesis, Department of Education for Islamic Primary School Teachers, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Advisor, Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd.

Media of anagram and pictures were developed to assist the learning process in order to improve the mastery of Indonesian vocabulary in student First class of Elementary school state Purwoharjo. This media product is divided into several components including the main board, words and pictures of instructions, cut letters, and stickers. This development media aims to describe the procedure for development media as well as to explain the effectiveness of anagram and picture media in improving the mastery of Indonesian vocabulary for student First class of Elementary school state Purwoharjo.

The research is a Research and Development research application the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The sample of this research was 20 students student First class of Elementary school state Purwoharjo which were divided into experimental and control groups. Data collection techniques in this study used questionnaires, tests, interviews, observation, and documentation. Data were analyzed using quantitative and qualitative analysis techniques. The research design was an experimental design pre-test and post-test control group design.

The development of media anagram and picture resulted in a media product that was given the name 'Cekata' media. The results of the media product validation meet the very valid criteria with the value of the material validator of 84, the media design validator of 90, and the validator of learning 98. This media is also equipped with an attractive and easy-to-understand display, material, and media components so that it gets an attractive response. both from students with a value of 95.2. In the t-test with a significance level of 5%, the results of $t_{count} (2.87) > t_{table} (2.101)$ mean that H_0 is rejected and H_a is accepted, so there is a difference in the increase in Indonesian vocabulary mastery between the experimental group using anagram media and pictures "cekata" with the control group. which do not use anagram media and picture 'cekata'.

Keywords: Development media, media anagram and picture, Indonesian vocabulary

ملخص البحث

إستقامة, رشيدتول. 2021. تطوير وسائط الجناس الناقصة والصورة لتحسين إتقان مفردات اللغة الإندونيسية لطلاب الصف الأول من المدرسة الابتدائية الحكومية فورواهارجا. البحث العلمي, قسم إعداد المعلم المدرسة الإبتدائية, كلية علوم التربية و التعليم, الجامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم. بالمشريف زوبات نور اليقين, الماجستير التعليم.

تطوير وسائط الجناس الناقصة والصورة للمساعدة في عملية التعلم من أجل تحسين إتقان المفردات الإندونيسية في الصف الأول من المدرسة الابتدائية الحكومية فورواهارجا. ينقسم منتج هذا الوسائط إلى عدة مكونات في ذلك اللوحة الرئيسية والكلمات وصور الإرشادات والحروف المقطوعة والملصقات. يهدف تطوير الوسائط إلى وصف إجراءات تطوير الوسائط بالإضافة إلى شرح فعالية الجناس الناقصة ووسائط الصورة في تحسين إتقان المفردات الإندونيسية لطلاب الصف الأول م من المدرسة الإبتدائية الحكومية فورواهارجا.

منهج البحث هذا البحث هو نوع من البحث والتطويرالذي يطبق نموذج تطوير ADDIE (التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم). كانت عينة هذا البحث 20 من طلاب الصف الأول من المدرسة الإبتدائية الحكومية فورواهارجا. تقسم إلى مجموعات تجريبية وضابطة. استخدمت تقنيات جمع البيانات في هذه الدراسة الاستبيانات والاختبارات والمقابلات والملاحظة والتوثيق. تم تحليل البيانات باستخدام تقنيات التحليل الكمي والنوعي. كان تصميم البحث عبارة عن تصميم تجريبي للاختبار القبلي والبعدي لتصميم المجموعة الضابطة.

تطوير وسائط الجناس الناقص والصورة منتج وسائط أطلق عليه بسم 'جيكاتا' نتائج التحقق من صحة منتج الوسائط بالمعايير الصحيحة للغاية مع قيمة مدقق المواد البالغ 84 ، ومصداق تصميم الوسائط البالغ 90 ، ومصداق التعلم 98. كما تجهيز هذه الوسائط بميزة جذابة وسهلة الفهم العرض والمواد ومكونات الوسائط بحيث تحصل على استجابة جذابة سواء من الطلاب بقيمة 95,2. في اختبار ت بمستوى دلالة 5%, فإن نتائج ت تقييم (2.87) < ت الجدوال (2.101) تعني أن هو مرفوض وأن هو أ مقبول ، لذلك هناك فرق في زيادة إتقان المفردات الإندونيسية بين التجريبية مجموعة باستخدام وسائط الجناس الناقص والصور 'جيكاتا' مع مجموعة التحكم. والتي لا تستخدم وسائط الجناس الناقص والصور 'جيكاتا'.

الكلمة الأساسية: تطوير وسائط, وسائط الجناس الناقص و صورة, المفردات الإندونيسية

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penguasaan kosakata adalah salah satu cakupan awal dalam kegiatan pengembangan bahasa.¹ Dalam konteks bahasa Indonesia, langkah awal yang dapat dilakukan pendidik untuk mengajarkan bahasa Indonesia pada siswa adalah dengan mengenalkan berbagai istilah atau kosakata bahasa Indonesia. Kegiatan berbahasa dasar tidak akan terlepas dari istilah kosakata. Kosakata merupakan kumpulan kata yang digunakan dalam suatu bahasa, sehingga kosakata termasuk salah satu bagian penting dalam konsep pembelajaran bahasa.

Pembelajaran kosakata bahasa Indonesia telah secara resmi ditetapkan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan sebagai kompetensi inti dan kompetensi dasar pada kelas I tingkat Sekolah Dasar (SD). Pembelajaran tentang penguasaan kosakata bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 dicantumkan pada pembelajaran tematik kompetensi pembelajaran bahasa Indonesia. Secara lebih khusus pembelajaran kosakata bahasa terdapat pada

¹ Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 tahun 2014 tentang Pengembangan, Pembinaan, dan perlindungan Bahasa dan Sastra, serta Peningkatan Fungsi Bahasa Indonesia Pasal 1 Ayat 1.

pembelajaran kompetensi bahasa Indonesia KD 3.4 – 3.10, KD 4.4 – 4.7, KD 4.9, dan KD 4.10.²

Kemampuan berbahasa seseorang akan bertambah apabila kemampuan kosakata mereka meningkat.³ Apabila siswa tingkat dasar sejak kelas rendah mempunyai penguasaan kosakata bahasa Indonesia yang baik, maka akan lebih mudah bagi siswa tersebut untuk mempelajari keterampilan berbahasa menyimak, berbicara, membaca, dan menulis pada tingkat selanjutnya. Tentunya hal tersebut akan berjalan lancar apabila didukung dengan kemauan dari siswa serta kemampuan pendidik untuk memberikan pembelajaran kepada siswa dengan tepat sasaran.

Penerapan pembelajaran kosakata bahasa Indonesia di sekolah tingkat dasar pada dasarnya masih membutuhkan perbaikan dan pengembangan baik dari pihak siswa maupun dari cara pembelajaran yang diterapkan. Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan wali kelas I SD Negeri Purwoharjo ditemukan fakta bahwasanya masih terdapat beberapa siswa dengan penguasaan kosakata bahasa Indonesia yang masih terbatas. Kurang lebih sekitar 80% dari 20 siswa yang berada dikelas I masih memiliki keterbatasan dalam hal penguasaan kosakata. Sebanyak 17 siswa telah mampu membaca kata dan huruf dengan baik, akan tetapi mereka belum

² Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah : Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia Kelas I.

³ Nengsih Markus, dkk., *Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak Usia 4-5 tahun*, Jurnal Ilmiah: FONEMA, FKIP Universitas Dr. Soetomo, Vol 4 No. 2 bulan Desember tahun 2017, hlm. 102.

paham akan makna yang terkandung dari beberapa kata dalam pembelajaran yang terdengar asing bagi mereka.

Kondisi yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa siswa cenderung kesulitan dalam memahami kosakata baru yang terdapat pada kompetensi dasar beberapa mata pelajaran, seperti: SBdP, PPKn, PJOK, dan beberapa pembelajaran lain yang di dalamnya terdapat kosakata baru bagi mereka. Dalam hal ini siswa lebih mudah memahami kosakata yang mereka temui pada pembelajaran kompetensi dasar bahasa Indonesia, dikarenakan kosakata pada kompetensi ini sudah tidak asing bagi pendengaran mereka sehari-hari. Untuk membantu siswa dalam memahami berbagai kosakata pada setiap kompetensi pembelajaran, maka pendidik harus menerapkan strategi khusus selama proses pembelajaran tersebut berlangsung.

Berdasarkan fakta di lapangan diketahui bahwa pembelajaran kosakata bahasa Indonesia diajarkan untuk menambah dan mengembangkan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo. Secara eksplisit pendidik memanfaatkan media berupa papan flanel dalam memberikan pembelajaran kosakata bahasa Indonesia pada siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo. Sedangkan secara implisit, pembelajaran kosakata juga diselipkan selama proses belajar mengajar berlangsung. Kegiatan pembelajaran kosakata bahasa Indonesia dilakukan menggunakan metode tanya jawab antara pendidik dan siswa. Ketika siswa tidak mengetahui makna dari kosakata yang baru mereka temui, maka siswa akan mengajukan pertanyaan kepada pendidik, sehingga pendidik akan memberikan

penjelasan terkait makna dari kosakata yang ditanyakan oleh siswa. Pembelajaran secara implisit ini dilakukan secara situasional didalam kelas, sedangkan pembelajaran secara eksplisit dilakukan secara terencana oleh pendidik.

Pembelajaran kosakata yang dilakukan dianggap kurang efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo. Penggunaan media papan flanel belum sepenuhnya efektif, karena kosakata yang dapat dirangkai sesuai dengan konteks materi jumlahnya terbatas. Sedangkan pembelajaran melalui metode tanya jawab antara pendidik dan siswa hanya dilakukan secara situasional ketika ada siswa yang tidak memahami makna dari suatu kata, sehingga pembelajaran tersebut tidak dapat dijadikan tolak ukur dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Kondisi diatas menyebabkan redahnya penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo.

Media yang digunakan pendidik dalam pembelajaran kosakata bahasa Indonesia harus sesuai dengan karakteristik cara berpikir konkret siswa kelas rendah. Salah satu karakteristik siswa kelas rendah menurut teori tahapan perkembangan kognitif yang dikembangkan oleh Piaget adalah pada usia ini siswa berada pada tahapan pra-operasional dan operasional konkret, pada tahap ini siswa mulai bisa merepresentasikan objek yang mereka lihat secara konkret.⁴ Pada usia ini siswa akan lebih tertarik dan lebih aktif dalam kegiatan permainan, sehingga penggunaan media dengan

⁴ Firmina Angela Nai, *Teori Belajar dan Pembelajaran Implementasinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP, SMA, dan SMK* (Yogyakarta: Deepublish, 2017) , hlm. 32.

konsep bermain sembari belajar dirasa tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran kosakata.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat peraga baik berupa audio, visual, maupun audio visual yang digunakan oleh instruktur atau pendidik dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa.⁵ Media pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif solusi dalam permasalahan kurangnya penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa adalah media anagram dan gambar. Jika pada umumnya media pembelajaran kosakata hanya berupa kartu huruf dan papan flanel, dalam pengembangan ini media yang akan dikembangkan berupa media anagram dan gambar. Media anagram dan gambar pada umumnya digunakan secara terpisah, akan tetapi pada penelitian pengembangan ini kedua media tersebut akan dipadukan sebagai media pembelajaran kosakata yang berfungsi untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa. Melalui perpaduan dua media ini, siswa akan lebih mudah menemukan kosakata dengan bantuan ilustrasi gambar yang telah disediakan.

Anagram merupakan kumpulan huruf yang diatur ulang untuk dibentuk menjadi beberapa kata atau frasa yang bermakna.⁶ Melalui media anagram, siswa dilatih untuk menemukan kosakata baru dari kumpulan huruf pada kosakata sebelumnya. Kosakata utama yang terdapat media anagram didasarkan pada pembelajaran tematik siswa kelas I, akan tetapi pengenalan

⁵Rudi Susilana dan Cipi Riana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian* (Bandung: CV Wacana Prima, 2007), hlm.8

⁶Ahdian Rosadi, "The Effectiveness of Anagram Technique in Teaching Vocabulary", *Voice of Language Education Society*, Jurnal MTs. Al-Majidiyah NW Majidi, Volume 1 Nomor 1; April 2017, hlm. 43.

kosakata yang terdapat pada media ini bersifat lebih luas dan dapat membantu siswa untuk mengenali beragam kosakata yang ada disekitar mereka. Untuk lebih menarik perhatian siswa dan mempermudah pengenalan kosakata, media anagram ini dikemas secara menarik melalui penambahan karakter-karakter pada huruf yang akan disusun menjadi kata. Lebih dari itu, agar siswa merasa tertantang dan lebih semangat dalam belajar, maka media ini juga akan dilengkapi dengan *reward* bagi siswa yang mampu menyelesaikan permainan dengan baik sesuai dengan arahan yang terdapat pada panduan penggunaan media dengan jangka waktu tertentu.

Pengembangan media anagram dan gambar juga memperhatikan karakteristik cara berpikir konkret siswa. Sesuai dengan cara berpikir konkret siswa, media ini dilengkapi dengan gambar ilustrasi dan kata atau frasa penjelas yang menunjukkan makna dari kosakata yang akan disusun oleh siswa. Media ini juga dilengkapi dengan potongan huruf anagram yang bentuknya dimodifikasi sesuai dengan karakter kartun. Gambar ilustrasi dan potongan huruf yang dibuat semenarik mungkin akan membantu siswa untuk lebih mengenal, memahami, dan mengingat kosakata yang mereka pelajari dari media anagram dan gambar.

Pernyataan tersebut telah dibuktikan oleh beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan adanya perubahan tingkah laku belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran, diantaranya adalah:

1. Skripsi Riska Latifatul Husnah “Pengembangan Media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas III MI/SD” pada tahun 2019 menunjukkan bahwa media *smart snake and ladder* tiga dimensi layak untuk diimplementasikan sebagai media pembelajaran dengan presentase sebesar 99,9%.⁷
2. Skripsi Rizka Wahyuni “Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis *Pop-Up Book* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia Kelas IV di SD/MI” tahun 2019 menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menulis pada siswa SD dan MI sebesar 96% dengan presentase kelayakan produk sebesar 96% pada kategori sangat layak.⁸
3. Skripsi Dheilani Okta “Peningkatan Penguasaan Kosakata Siswa melalui Media Kartu Tempel dalam Pelajaran Bahasa Indonesia pada Kelas I Sekolah Dasar Negeri 59 Bengkulu Tengah “ pada tahun 2019 menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 80,27 pada persentase ketuntasan belajar 98% yang termasuk kategori sangat tinggi.⁹
4. Skripsi Destri Ayu Lestari “Upaya Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris melalui Permainan Anagram pada kelas V MI Islahul Muta’alim Karang

⁷ Riska Latifatul Husnah, *Pengembangan Media Smart Snake and Ladder Tiga Dimensi dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas III MI/SD*, Tesis, PGMI Pascasarjana IAIN Tulungagung, 2019, hlm.xvi.

⁸ Rizka Wahyuni, *Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia Kelas IV di SD/MI*, Skripsi, PGMI UIN Raden Intan Lampung 2019, hlm. 111.

⁹ Dheilani Okta, *Peningkatan penguasaan Kosakata Siswa melalui Media Kartu Tempel dalam Pelajaran Bahasa Indonesia pada Kelas I Sekolah dasar Negeri 59 Bengkulu Tengah*, Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, 2019, hlm. viii.

Genteng Pagutan Kota Mataram Tahun Pelajaran 2017/2018” pada tahun 2018 menunjukkan peningkatan kosakata sebesar 81,36 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 86,36%.¹⁰

5. Jurnal Muhammad Nur Miftah Faridl “Pengembangan Media *Logico Piccolo* Kosakata Bahasa Indonesia Berbasis *Psychowriting* untuk Mahasiswa BIPA Unesa” pada tahun 2018 menunjukkan bahwa pengembangan media *logico piccolo* berbasis *psychowriting* sangat efektif diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Indonesia untuk mahasiswa BIPA UNESA dengan presnetase sebesar 90,03%.¹¹

Permasalahan yang muncul di lapangan serta pernyataan keberhasilan penggunaan media pembelajaran sebagai solusi dari masalah pada penelitian terdahulu, mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo pada materi pembelajaran tematik. Sehubungan dengan itu, peneliti akan melakukan penelitian “Pengembangan Media Anagram dan Gambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SD Negeri Purwoharjo”.

¹⁰ Destri Ayu Lestari, *Upaya Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris melalui Permainan Anagram pada kelas V MI Islahul Muta'alim Karang Genteng Pagutan Kota Mataram Tahun Pelajaran 2017/2018*, Skripsi, PGMI UIN Mataram tahun 2018, hlm 79.

¹¹ Muhammad Nur Miftah Faridl, *Pengembangan Media Logico Piccolo Kosakata Bahasa Indonesia Berbasis Psychowriting untuk Mahasiswa BIPA Unesa*, Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni UNESA, Volume 01 Nomor 01 tahun 2018, hlm. 1.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, berikut rumusan masalah yang terdapat pada penelitian pengembangan media anagram dan gambar dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo.

1. Bagaimana prosedur pengembangan media anagram dan gambar untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo?
2. Bagaimana keefektifan media anagram dan gambar untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, berikut tujuan yang terdapat pada penelitian pengembangan media anagram dan gambar dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo.

1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan media anagram dan gambar untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo.
2. Menjelaskan keefektifan media anagram dan gambar untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo.

D. Manfaat Pengembangan

Pengembangan media anagram dan gambar merupakan upaya untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia pada siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo. Berdasarkan pemaparan tujuan pengembangan diatas, manfaat yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangsih ilmu pengetahuan terkait proses pengembangan media anagram dan gambar dalam penguasaan keterampilan bahasa Indonesia sebagai media yang efektif, inovatif dan tepat sasaran yang dapat memanfaatkan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia kelas I SD/MI.

2. Manfaat Praktis

Berikut manfaat praktis penelitian pengembangan ini untuk beberapa kalangan, diantaranya:

a. Bagi Lembaga Sekolah

Media anagram dan gambar dikembangkan untuk membantu siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Indonesia. Media ini diharapkan dapat memberi inovasi bagi lembaga sekolah dalam penyelenggaraan media pembelajaran yang bervariasi guna meningkatkan minat belajar siswa terutama pada kompetensi bahasa. Secara khusus media anagram dan gambar dapat bermanfaat untuk memperkaya media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam kegiatan

pembelajaran dikelas, terutama pada pembelajaran tematik kompetensi dasar bahasa Indonesia.

b. Bagi Pendidik

Pengembangan media anagram dan gambar dapat digunakan oleh pendidik sebagai sarana utama maupun pendamping dalam mengenalkan dan meningkatkan berbagai macam kosakata bahasa Indonesia.

c. Bagi Siswa

Media anagram dan gambar diharapkan dapat membantu proses belajar siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia pada pembelajaran tematik. Media anagram dilengkapi dengan huruf karakter dan gambar ilustrasi serta dikemas dengan semenarik mungkin. Hal tersebut bertujuan untuk menambah minat belajar siswa dalam meningkatkan kosakata bahasa Indonesia. Penguasaan kosakata bahasa Indonesia bermanfaat untuk memperluas pengetahuan dan wawasan siswa. Siswa dengan penguasaan kosakata bahasa Indonesia yang luas akan lebih mudah dalam melakukan kegiatan keterampilan berbahasa dasar yaitu membaca, menulis, menyimak, dan berbicara.

d. Bagi Peneliti

Penelitian dan pengembangan media anagram dan gambar dapat menambah pengetahuan serta wawasan peneliti dalam hal penelitian. Secara tidak langsung kegiatan ini merupakan pengalaman belajar

yang dapat menumbuhkan keterampilan peneliti selama memproses pengembangan media anagram dan gambar.

E. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media anagram dan gambar dapat membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia.
2. Siswa dengan peningkatan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Indonesia dapat dengan mudah mempelajari dan memahami materi pembelajaran, sehingga siswa dapat dilatih untuk belajar secara mandiri.
3. Pengembangan media anagram dan gambar dapat digunakan secara individu ataupun secara kelompok dalam kelas.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Ruang lingkup atau fokus pada penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Subjek penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo.
2. Pengembangan media anagram dan gambar didasarkan pada pembelajaran tematik kelas I Tema 1 'Diriku'.

3. Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo.

G. Spesifikasi Produk

Produk pengembangan dari penelitian ini berupa media pembelajaran visual dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa media anagram dan gambar yang didasarkan pada mata pelajaran tematik kelas I SD/MI yang disesuaikan dengan kurikulum 2013.
2. Media anagram dilengkapi dengan gambar yang mana disesuaikan dengan karakteristik cara berpikir konkret siswa kelas I SD/MI.
3. Media anagram dan gambar dikemas dalam bentuk media visual berbentuk papan.
4. Pengembangan media anagram dan gambar ini diberi nama “Media Cekata” yang terdiri dari beberapa bagian berikut ini:
 - a. Media utama berupa papan yang di dalamnya termuat gambar ilustrasi
 - b. Kumpulan huruf karakter (untuk dipasangkan pada media utama)
 - c. Kata dan gambar petunjuk
 - d. Kertas panduan dan profil pengembang
5. Isi media anagram dan gambar berupa kumpulan huruf karakter yang dilengkapi dengan petunjuk gambar untuk dibentuk menjadi beberapa

susunan kata yang mana disesuaikan dengan pembelajaran tematik kelas I Tema 1 ‘Diriku’.

H. Originalitas Penelitian

Penelitian ini ditulis dengan berlandaskan pada beberapa penelitian terdahulu dengan persamaan dan perbedaan sebagai berikut:

1. Penelitian Riska Latifatul Husnah tahun 2019 yang berjudul “Pengembangan Media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas III MI/SD”. Penelitian tersebut menerapkan jenis penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall untuk mengembangkan media *smart snake and ladder* tiga dimensi. Media tersebut diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk menambah penguasaan kosakata siswa.¹² Selaras dengan penelitian ini, penelitian pengembangan tersebut juga dilakukan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa siswa. Titik perbedaannya terletak pada materi bahasa yang menjadi fokus penelitian. Fokus bahasa pada penelitian Riska Latifatul Husnah fokusnya adalah bahasa Inggris, sedangkan fokus bahasa pada penelitian ini adalah bahasa Indonesia.
2. Penelitian Rizka Wahyuni yang dilakukan tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis *Pop-Up Book* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia Kelas IV di SD/MI”. Penelitian tersebut merupakan penelitian

¹² Riska Latifatul Husnah, *op.cit.*

yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis narasi siswa kelas IV melalui pengembangan media gambar berseri berbasis *Pop-Up Book*.¹³ Di karenakan pada penelitian tersebut dilakukan pengembangan gambar berseri berbasis *pop-up book*, maka pada penelitian ini dilakukan pengembangan media gambar ilustrasi yang digabungkan dengan media anagram.

3. Penelitian Dheilani Okta tahun 2019 yang berjudul “Peningkatan Penguasaan Kosakata Siswa melalui Media Kartu Tempel dalam Pelajaran Bahasa Indonesia pada Kelas I Sekolah Dasar Negeri 59 Bengkulu Tengah”. Penelitian tersebut termasuk Penelitian Tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata melalui media kartu tempel dalam pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas I Sekolah Dasar Negeri 59 Bengkulu Tengah.¹⁴ Jika pada penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian tindakan dengan media kartu untuk mengetahui peningkatan kosakata bahasa Indonesia siswa, maka pada penelitian ini dilakukan pengembangan media anagram dan gambar untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata siswa.
4. Penelitian Destri Ayu Lestari tahun 2018 yang berjudul “Upaya Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris melalui Permainan Anagram pada kelas V MI Islahul Muta’alim Karang Genteng Pagutan Kota Mataram Tahun Pelajaran 2017/2018”. Penelitian tersebut memanfaatkan media permainan anagram untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris

¹³ Rizka Wahyuni, *op.cit.*

¹⁴ Dheilani Okta, *op.cit.*

siswa.¹⁵ Penelitian tersebut berupaya untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V melalui media anagram, sedangkan penelitian ini berupaya mengembangkan media anagram dan gambar untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas I.

5. Penelitian Muhammad Nur Miftah Faridl tahun 2018 yang berjudul “Pengembangan Media *Logico Piccolo* Kosakata Bahasa Indonesia Berbasis *Psychowriting* untuk Mahasiswa BIPA Unesa”. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model penelitian pengembangan Sadiman. Penelitian tersebut bertujuan untuk menghasilkan produk dan deskripsi tentang media *logico piccolo* kosakata berbasis *psychowriting* untuk mahasiswa BIPA Unesa yang didalamnya membahas tentang proses pengembangan dan kualitas media.¹⁶ Pada penelitian tersebut media yang dikembangkan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia mahasiswa BIPA adalah media *logico piccolo*. Sedangkan pada penelitian ini media yang dikembangkan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas I adalah media anagram dan gambar.

Berikut disajikan tabel persamaan, perbedaan, dan originalitas penelitian sebagai berikut:

¹⁵ Destri Ayu Lestari, *op.cit.*

¹⁶ Muhammad Nur Miftah Faridl, *op.cit.*

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti, Judul, dan Identitas penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1	Riska Latifatul Husnah, “Pengembangan Media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas III MI/SD”, (<i>Tesis</i> , PGMI Pascasajrana IAIN Tulungagung, 2019).	<ul style="list-style-type: none"> - Jenis penelitian pengembangan media visual. - Tujuan penelitian untuk menambah penguasaan kosakata. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengembangan media berupa <i>smart snake and Ladder 3D</i>. - Tujuan pengembangan berupa penguasaan kosakata bahasa Inggris 	<ul style="list-style-type: none"> - Media yang dikembangkan adalah media anagram dan gambar. - Tujuan pengembangan berupa penguasaan kosakata bahasa Indonesia.
2	Rizka Wahyuni, “Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia Kelas IV di SD/MI”, (<i>Skripsi</i> , PGMI UIN Raden Intan Lampung, 2019)	<ul style="list-style-type: none"> - Jenis penelitian pengembangan media berupa gambar. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengembangan media gambar berupa media gambar berseri. - Jenis penelitian adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas) 	Pengembangan media gambar berupa ilustrasi.

Lanjutan Tabel

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti, Judul, dan Identitas penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
3	Dhelaini Okta, “Peningkatan penguasaan Kosakata Siswa melalui Media Kartu Tempel dalam Pelajaran Bahasa Indonesia pada Kelas I Sekolah dasar Negeri 59 Bengkulu Tengah”, (<i>Skripsi</i> , Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, 2019).	<ul style="list-style-type: none"> - Fokus penelitian kosakata Bahasa Indonesia. - Subjek penelitian siswa kelas I SD. 	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan media kartu tempel. - Jenis penelitian adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). 	Jenis penelitian adalah <i>Research and Development</i> merujuk pada model ADDIE.
4	Destri Ayu Lestari “Upaya Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris melalui Permainan Anagram pada kelas V MI Islahul Muta’alim Karang Genteng Pagutan Kota Mataram Tahun Pelajaran 2017/2018”, (<i>Skripsi</i> , PGMI UIN Mataram, 2018)	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan media anagram untuk meningkatkan kosakata siswa. 	<ul style="list-style-type: none"> - Jenis penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas) - Kosakata yang ingin dikembangkan adalah kosakata bahasa Inggris. - Subjek penelitian siswa kelas V. 	<ul style="list-style-type: none"> - Penguasaan kosakata yang ingin ditingkatkan adalah kosakata Bahasa Indonesia. - Subjek penelitian siswa kelas I.

Lanjutan Tabel

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti, Judul, dan Identitas penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
5	Muhammad Nur Miftah Faridl, “Pengembangan Media <i>Logico Piccolo</i> Kosakata Bahasa Indonesia Berbasis <i>Psychowriting</i> untuk Mahasiswa BIPA Unesa”, (Jurnal <i>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia</i> , Fakultas Bahasa dan Seni UNESA, Volume 01 Nomor 01 tahun 2018).	<ul style="list-style-type: none"> - Jenis penelitian pengembangan. - Fokus penelitian kosakata Bahasa Indonesia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengembangan media <i>logico piccolo</i> berbasis <i>psychowriting</i>. - Subjek penelitian mahasiswa BIPA UNESA. 	Subjek penelitian merupakan siswa kelas I SD N Purwoharjo.

Malalui tabel originalitas penelitian diatas dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan diantara penelitian terdahulu dengan penelitian yang peneliti kembangkan. Diantaranya adalah pengembangan media anagram dan gambar untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas I SD.

I. Definisi Operasional

Berikut dipaparkan definisi operasional yang berhubungan dengan penelitian pengembangan ini untuk menghindari kesalahan penafsiran terhadap judul penelitian:

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan produk yang efektif dalam meningkatkan keterampilan atau kemampuan siswa pada kegiatan pembelajaran disebut dengan penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan berfungsi sebagai solusi atas suatu masalah pendidikan dan pembelajaran yang dihadapi oleh pendidik. Solusi yang ditawarkan oleh penelitian pengembangan berupa produk yang dapat digunakan secara langsung pada kegiatan pembelajaran.

2. Media Pembelajaran

Alat atau desain yang dimanfaatkan pendidik sebagai perantara pesan pembelajaran kepada siswa disebut dengan media pembelajaran. Media pembelajaran dijadikan alternatif oleh pendidik untuk mempermudah proses komunikasi dalam menyalurkan materi pembelajaran kepada para siswa. Penggunaan media pembelajaran yang variatif dapat mempermudah siswa menangkap materi pembelajaran serta dapat mendukung terciptanya suasana belajar yang efektif dan efisien.

3. Media Anagram

Media anagram merupakan permainan kata dimana seorang pemain dapat menyusun kembali huruf-huruf sehingga menghasilkan beberapa

kata atau frasa baru yang bermakna. Contoh kata “nada” ketika diacak susunan hurufnya dapat menjadi kata “anda” dan “dana”.

4. Media Gambar

Media gambar merupakan media yang digunakan untuk memvisualisasikan konteks atau hal yang bersifat abstrak agar menjadi lebih konkret. Penggunaan media gambar dapat mempermudah siswa memahami konteks materi pembelajaran yang dijelaskan oleh pendidik. Penggunaan media gambar pada kegiatan pembelajaran dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kondisi lingkungan masing-masing lembaga pendidikan.

5. Kosakata Bahasa Indonesia

Kosakata bahasa Indonesia terdiri dari sekumpulan perbendaharaan kata yang terdapat pada bahasa Indonesia. Sebelum mempelajari keterampilan bahasa menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, siswa terlebih dahulu diajarkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia. Semakin luas penguasaan kosakata siswa, maka akan semakin mudah dalam mempelajari keterampilan berbahasa yang lain.

J. Sistematika Pembahasan

Sebagai acuan dalam penulisan dan pengembangan penelitian, berikut sistematika pembahasan yang akan peneliti paparkan pada penelitian ini:

BAB I: Bab ini memuat penjelasan awal penelitian berupa pembahasan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan

pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, originalitas penelitian, definisi operasional, serta sistematika pembahasan.

BAB II: Pada bab ini dijelaskan berbagai teori yang terdapat pada penelitian tentang hakikat media pembelajaran, media anagram dan gambar, pembelajaran kosakata bahasa Indonesia, serta kerangka berpikir penelitian.

BAB III: Bab ini memuat cara pemrosesan data penelitian yang didalamnya termuat jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, dan uji coba pengembangan.

BAB IV: Pada bab ini dipaparkan hasil pengembangan dan pembahasan hasil penelitian yang memuat deskripsi prosedur pengembangan media sesuai dengan model pengembangan yang digunakan, hasil validasi dan uji coba media, serta analisis hasil pengembangan media.

BAB V: Bab ini menjelaskan kesimpulan akhir penelitian pengembangan yang mana didalamnya juga memuat saran pemanfaatan produk media anagram dan gambar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

Media berasal dari bentuk jamak kata ‘medium’ yang dalam bahasa Latin berarti pengantar atau perantara. Pada perkembangannya, istilah media saat ini telah dipergunakan secara luas sebagai bentuk jamak maupun tunggal.¹⁷ Istilah media dalam bahasa Arab dikenal dengan kata ‘wasaaila’ yaitu penyalur pesan yang disampaikan pengirim kepada penerima pesan. Berdasarkan pengertian tersebut, pada hakikatnya media berarti alat komunikasi yang digunakan sebagai perantara dan pembawa pesan dari pengirim kepada penerima.

Media dalam lingkup pendidikan dimanfaatkan sebagai sarana pembawa pesan dari pendidik kepada siswa untuk memberikan pemahaman atas suatu materi kepada siswa. Hal tersebut selaras dengan firman Allah SWT dalam Q.S. An-Nahl: 125 yang berbunyi:

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ

إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

¹⁷ Rudi Susilana dan Cepi Riana, *op.cit.*, hlm. 6.

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk”.

Melalui penyampaian proses pembelajaran yang baik, maka akan didapatkan hasil belajar yang baik pula. Dalam hal ini media pembelajaran merupakan salah satu contoh perantara bagi pendidik untuk mengajarkan ilmu kepada siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran mempunyai dua unsur, yaitu unsur informasi atau pesan yang akan disampaikan dan unsur peralatan atau perangkat.¹⁸ Kedua unsur media tersebut mempunyai fungsi dan urgensi masing-masing. *Pertama*, unsur media pembelajaran sebagai peralatan dan perangkat. Sebagai perangkat yang akan dilihat dan dipakai secara langsung oleh siswa, maka media pembelajaran harus dikemas dengan semenarik mungkin sesuai dengan karakteristik siswa sebagai penerima pesan pembelajaran. *Kedua* unsur media pembelajaran sebagai pembawa informasi dan pesan. Perangkat adalah unsur khas pada suatu media, akan tetapi unsur terpenting dalam media pembelajaran adalah informasi atau pesan yang terdapat pada media tersebut. Informasi dan pesan yang dibawa harus mampu menciptakan pengalaman belajar yang baru, unik, dan menarik bagi siswa, sehingga pesan yang dibawa media pembelajaran akan mudah tersimpan dalam memori ingatan siswa.

¹⁸ *Ibid.*, hlm 7.

Media pembelajaran sendiri terbagi menjadi beberapa karakteristik diantaranya media audio, visual, serta audio-visual. Salah satu media dengan beragam variasi bentuk dan cara pemakaiannya adalah media visual. Berdasarkan unsur informasi dan pesan yang dibawa, media pembelajaran visual diklasifikasikan menjadi beberapa jenis, diantaranya yaitu: media visual gerak, media visual diam, media audio, media audio visual gerak, dan media audio visual diam.¹⁹ Setiap jenis media memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing, oleh sebab itu setiap bentuk pemilihan dan penerapan media pada proses pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan pendidik ketika menyampaikan pesan berupa pembelajaran kepada siswa.

Penggunaan media dibutuhkan untuk membantu merangsang serta menumbuhkan motivasi dan minat siswa dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media yang tepat sasaran dalam kegiatan belajar mengajar akan membantu efektivitas dan kelancaran pencapaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai.²⁰ Pemanfaatan media secara tepat sasaran akan membantu pendidik untuk menghadirkan berbagai kejadian yang sulit dijelaskan dan divisualisasikan secara nyata menjadi kejadian yang dekat dan mudah dipahami oleh siswa. Pembelajaran yang semula bersifat abstrak atau tidak jelas, dapat menjadi lebih konkret dan mudah dipahami melalui perantara media pembelajaran.

2. Media Anagram dan Gambar

¹⁹ *Ibid.*, hlm 14.

²⁰ Apri Damai Sagita Krissandi, dkk., *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD: Pendekatan dan Teknis*, (Jakarta: Media Maxima, 2017), hlm. 75.

a. Media Anagram

Kata anagram berasal dari bahasa Yunani yaitu *ana* dan *grama*. *Ana* dalam bahasa Yunani berarti kembali, sedangkan *grama* berarti huruf.²¹ Sehingga dapat dikatakan bahwa anagram merupakan kegiatan menyusun kembali susunan huruf menjadi bentuk kata baru yang bermakna. Anagram adalah permainan kata yang sering dimanfaatkan untuk memperkenalkan dan melatih keterampilan berbahasa seseorang terutama anak-anak. Pada hakikatnya anagram merupakan pasangan kata yang dihasilkan dari penggunaan huruf-huruf yang tepat sama dengan urutan yang berbeda.²² Anagram sebagai permainan kata dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran dalam mengenalkan huruf maupun kosakata kepada siswa.

Kelebihan yang dimiliki oleh media anagram yaitu media ini dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk membangkitkan semangat dan motivasi belajar siswa dalam mempelajari kata-kata, melalui pemberian kesempatan kepada siswa untuk melakukan manipulasi dalam menyusun huruf-huruf sehingga membentuk kata lain yang bermakna baru.²³ Kegiatan penyusunan huruf dan pengenalan

²¹ Henry Tarigan, *Pengajaran Kosakata*, sebagaimana dikutip oleh Ayu Putri Ardhani, *Keefektifan penggunaan Media Anagram dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*, Jurnal Al Bidayah, Volume 3 Nomor 1 Juni 2011, hlm 61.

²² Femi Olivia, *Mengoptimalkan Otak dengan Sistem Biolearning*, (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2008), hlm, 36.

²³ Henry Tarigan, *op.cit.*, hlm. 62.

kosakata baru melalui penggunaan media anagram dapat menumbuhkan jiwa keterampilan dan kreativitas siswa.

Penggunaan media anagram bersifat terbatas hanya untuk beberapa kosakata saja. Tidak semua kata anagram mempunyai huruf yang dapat disusun menjadi kata baru, beberapa jenis kata seperti kata bentukan, imbuhan, turunan, dan kata dengan jumlah huruf yang banyak serta rumit tidak dapat disusun menjadi sebuah anagram. Oleh karena itu, penggunaan media anagram pada pembelajaran dapat disesuaikan dengan kemampuan berbahasa siswa. Pendidik dapat memilih beberapa jenis kata yang dapat digunakan pada media anagram yang sesuai dengan materi serta kemampuan berbahasa siswa pada kehidupan sehari-hari. Berikut contoh bentuk kata dalam permainan anagram yang dapat diubah susunan hurufnya menjadi kata baru:

- 1) rumah = harum, murah
- 2) muka = kamu, kaum
- 3) kartu = tukar
- 4) masuk = kusam, kamus
- 5) ramai = irama

Media anagram dapat diterapkan secara menyeluruh pada setiap kelas untuk memperkenalkan berbagai kosakata yang dibutuhkan oleh siswa. Agar penggunaan media anagram tepat sasaran, pendidik harus memperhatikan semua aspek yang mempengaruhi kegiatan

pembelajaran baik kondisi lingkungan belajar maupun karakteristik siswa sebagai objek pembelajaran.

b. Media Gambar

Media sebagai perantara dalam kegiatan pembelajaran mempunyai beragam jenis, diantaranya media audio, visual, dan audio-visual. Media gambar adalah media yang termasuk ke dalam jenis media visual. Media gambar merupakan media yang mengantarkan pesan visual dari pengirim ke penerima pesan berupa visualisasi dua dimensi.²⁴ Penggunaan media gambar dalam kegiatan pembelajaran dimaksudkan untuk mempermudah visualisasi hal yang bersifat abstrak menjadi bersifat konkret sehingga mudah dipahami oleh siswa.

Media gambar bersifat fleksibel dan mampu menyesuaikan materi pelajaran, sehingga media ini sering digunakan sebagai referensi setiap media pembelajaran pada mata pelajaran tertentu. Salah satu contoh penggunaan media gambar dalam pembelajaran yaitu media gambar digunakan sebagai alat bantu siswa dalam mengenal huruf. Untuk memvisualisasikan huruf “a” maka disajikan gambar “ayam” dimana kata “ayam” sendiri diawali oleh huruf “a”, pemilihan gambar dalam media ini harus disesuaikan dengan tingkat pengetahuan siswa terhadap visualisasi yang akan ditampilkan.

²⁴ Marfauzi, *Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Tema Selamatkan Makhluk Hidup Kompetensi Dasar Menulis Puisi Melalui Media Gambar Bagi Siswa Kelas VI 2SD Negeri Kleco I No. 7 Surakarta, Jurnal Pendidikan Konvergensi*, Edisi April 2020, hlm. 42.

Gambar sebagai media pembelajaran mempunyai beberapa jenis, diantaranya adalah:

- 1) Foto, foto merupakan visualisasi nyata suatu objek atau keadaan yang dibagikan melalui kamera.
- 2) Poster, poster berupa ilustrasi gambar yang bertujuan untuk mengajak, membujuk, dan mempengaruhi orang yang melihatnya. Poster biasa dibuat dalam ukuran besar dan ditempel pada tempat-tempat tertentu.
- 3) Kartun, kartun juga merupakan bentuk gambar ilustratif komunikatif berfungsi untuk menyampaikan pesan secara jelas dan ringkas menggunakan simbol-simbol yang menarik perhatian bagi anak.
- 4) Bagan, bagan adalah media yang berfungsi untuk menyajikan suatu konsep kedalam bentuk gambar yang mudah dipahami dan sederhana.
- 5) Diagram, diagram adalah media gambar yang dilengkapi dengan simbol-simbol atau garis untuk menggambarkan suatu keadaan objek secara garis besar.
- 6) Grafik, grafik merupakan visualisasi gambar yang diwujudkan dengan garis, titik, ataupun gambar untuk menggambarkan perkembangan suatu keadaan tertentu.

7) Peta/denah, peta adalah visualisasi permukaan bumi yang disajikan dalam bentuk gambar pada kertas untuk menginformasikan berbagai keadaan yang ada pada permukaan bumi.

Pendidik berkesempatan untuk menentukan media gambar yang sesuai untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran dengan menyesuaikannya dengan karakteristik dan tujuan pembelajaran.

c. Media Anagram dan Gambar

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran bersifat penting untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Semakin bervariasi media pembelajaran yang dipakai pada suatu kegiatan pembelajaran, maka akan semakin menarik dan efektif pula kegiatan pembelajaran tersebut. Dengan syarat, pemilihan variasi dan jumlah media juga harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan pembelajaran. Salah satu contoh penggabungan dua jenis media dalam kegiatan pembelajaran adalah penggabungan media anagram dan media gambar.

Media anagram dan gambar termasuk kedalam jenis media visual yang mana masing-masing mempunyai karakteristik yang berbeda. Anagram merupakan kumpulan huruf yang diatur ulang untuk dibentuk menjadi beberapa kata atau frasa yang bermakna.²⁵ Sedangkan media gambar merupakan media yang mengantarkan pesan visual dari pengirim ke penerima pesan berupa visualisasi dua

²⁵ Ahdian Rosadi, *loc.cit.*

dimensi, sehingga hal yang bersifat abstrak akan menjadi lebih konkret dan dapat dipahami oleh siswa.²⁶ Pada dasarnya kedua media tersebut bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu konteks pembelajaran.

Melalui kesamaan tujuan tersebut, kedua media ini dapat dipadukan dan dikembangkan menjadi satu kesatuan media pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas I. Media anagram dapat digunakan sebagai media utama untuk mengarahkan siswa menyusun huruf-huruf menjadi kata, sedangkan media gambar digunakan sebagai media pendukung melalui gambar ilustrasi untuk mempermudah proses penyusunan kata oleh siswa. Dalam hal ini masing-masing media menduduki posisi yang penting, media anagram membantu siswa untuk meningkatkan penguasaan kosakata, dan media gambar membantu siswa untuk memvisualisasikan konsep abstrak kedalam bentuk gambar ilustrasi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Melalui pengembangan tersebut, media anagram dan gambar dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai perangkat atau alat pembelajaran melainkan juga berfungsi sebagai penyampai pesan atau informasi pembelajaran kepada siswa.

Pada umumnya media anagram dan gambar dapat disajikan dalam berbagai bentuk. Media anagram biasa dikreasikan menjadi

²⁶ Marfauzi, *loc.cit.*

kartu huruf ataupun papan flanel, sedangkan media gambar disajikan kedalam bentuk foto, kartun, poster, bagan, diagram, peta, dan grafik. Oleh karena itu, proses pengembangan dan penggabungan kedua media ini dirancang untuk disajikan dalam bentuk media visual model berupa benda tiruan berwujud tiga dimensi berwujud papan. Pengembangan media hasil penggabungan media anagram dan gambar ini berisikan kertas petunjuk, kumpulan huruf karakter yang dapat disusun menjadi sebuah kata, gambar ilustrasi, dan hadiah (*reward*).

Pengembangan gabungan media anagram dan gambar ini akan diberi nama media cekata. Kata 'cekata' diambil dari frasa "cek-kata" dimana pada media ini siswa diminta untuk mengecek kata apa saja yang saling berhubungan dalam suatu tema.. Bentuk pengembangan media anagram dalam penelitian ini yaitu pengaturan ulang huruf-huruf yang berhubungan dengan kata utama atau kata petunjuk yang telah disediakan. Melalui pengembangan media anagram dan gambar 'cekata' ini diharapkan dapat membantu siswa menjadi lebih cekatan dengan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Indonesia yang juga meningkat.

3. Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia

a. Pengertian Kosakata

1) Pengertian Kosakata

Satuan terkecil dari bahasa adalah abjad, gabungan dari beberapa abjad akan menghasilkan suku kata. Susunan abjad yang membentuk suku kata merupakan satuan bahasa yang tidak memiliki makna. Secara morfologi, susunan abjad berupa suku kata yang saling bergabung akan membentuk suatu kata. Kata inilah yang banyak dipakai pada kegiatan komunikasi di keseharian karena telah memiliki makna. Kumpulan berbagai kata pada setiap bahasa disebut dengan kosakata. Setiap bahasa mempunyai kosakata yang berbeda-beda sesuai dengan karakteristik suatu wilayah. Hal tersebut sesuai dengan firman Allah dalam Q.S. Yusuf: 2 yang berbunyi:

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْءَانًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ

Artinya: “Sesungguhnya kami menurunkannya berupa Al-Qur’an dengan berbahasa Arab agar kamu memahaminya.”

Kosakata dalam bahasa Indonesia dikenal pula dengan istilah perbendaharaan kata. Richard menjelaskan pengertian kosakata yaitu “*a set of lexeme including single word, compound word, and idiom*” yang berarti kosakata adalah sekumpulan leksem yang

terdiri dari kata tunggal, majemuk, dan ungkapan.²⁷ Pendapat lain tentang kosakata dikemukakan oleh Soedjito, ia mengungkapkan bahwa bahasa merupakan semua kata dalam suatu bahasa yang disusun menyerupai kamus yang dilengkapi dengan penjelasan secara praktis dan singkat.²⁸ Melalui beberapa pernyataan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya kosakata adalah kumpulan kata pada suatu bahasa tertentu baik kata tunggal, majemuk, maupun ungkapan.

Kosakata merupakan dasar yang diperlukan dalam mengenal dan mempelajari bahasa. Setiap bahasa di dunia mempunyai ciri khas dan jumlah kosakata yang berbeda satu sama lain, perbedaan tersebut dipengaruhi oleh kebudayaan dan perkembangan bahasa yang berbeda pada setiap wilayah. Kosakata merupakan kesatuan penting yang dapat menunjukkan indeks perkembangan bahasa. Penguasaan kosakata juga berperan untuk peningkatan perkembangan konseptual, memperkuat proses berpikir kritis, dan memperluas wawasan.²⁹ Semakin banyak kosakata yang dikuasi, akan sebanding dengan luasnya penguasaan bahasa seseorang.

²⁷ Jack C. Richards, *The Context of Language Teaching*, sebagaimana dikutip oleh Muhammad Usman, *Perkembangan Bahasa dalam Bermain dan Permainan: untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Deepublish, 2015), hlm. 50-51.

²⁸ Soedjito, *Kosakata Bahasa Indonesia: Buku Pelengkap Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia untuk SMA*, sebagaimana dikutip oleh Muhammad Usman, *Perkembangan Bahasa dalam Bermain dan Permainan: untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Deepublish, 2015), hlm. 51.

²⁹ Muhammad Usman, *Perkembangan Bahasa dalam Bermain dan Permainan: untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Deepublish, 2015), hlm. 50.

Sebaliknya, semakin terbatas penggunaan kosakata yang dikuasai, menunjukkan kurangnya wawasan bahasa seseorang.

2) Pengertian Kosakata Bahasa Indonesia

Setiap bahasa mempunyai perbendaharaan kosakata yang berbeda satu sama lain, termasuk bahasa Indonesia. Kosakata bahasa Indonesia merupakan sekumpulan perbendaharaan kata yang terdapat dan digunakan dalam bahasa Indonesia. Berdasarkan cara penggunaannya kosakata bahasa Indonesia terbagi menjadi dua, yaitu kosakata resmi dan kosakata tidak resmi. Secara resmi, bahasa Indonesia mempunyai beragam jenis kosakata yang termuat dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) dan secara tidak resmi bahasa Indonesia juga memiliki beragam jenis kosakata lain yang sifatnya sering digunakan dalam kegiatan sehari-hari.

Penggunaan kosakata bahasa Indonesia berhubungan dengan fungsi bahasa Indonesia sendiri. Diketahui bahwa masyarakat Indonesia terdiri dari beragam suku dan bahasa, sehingga banyak wilayah yang belum menggunakan bahasa pengantar bahasa Indonesia dalam kesehariannya. Pada fenomena tersebut, kosakata bahasa Indonesia berfungsi sebagai satuan terkecil dalam bahasa nasional yang mempersatukan seluruh wilayah Indonesia. Seperti contoh berikut, ketika seseorang menyebut kata “rumah” maka semua orang di wilayah Indonesia akan memahami bahwa “rumah” adalah kata yang berarti tempat seseorang menetap atau tinggal.

Kosakata bahasa Indonesia perlu untuk diajarkan kepada anak sejak usia dini, khususnya pada anak di wilayah yang tidak menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar. Melalui pembelajaran dasar berupa pembelajaran kosakata bahasa Indonesia, akan membantu anak untuk memahami bahasa Indonesia lebih lanjut kedepannya. Pembelajaran kosakata bahasa Indonesia tidak hanya diajarkan oleh orang tua di rumah saja, secara praktis pembelajaran kosakata bahasa Indonesia dapat lebih efektif apabila diajarkan oleh guru di lingkungan sekolah. Karena pembelajaran kosakata bahasa Indonesia yang diajarkan di sekolah tidak hanya dipelajari secara material saja, melainkan secara praktis juga merupakan bahasa pengantar yang digunakan dalam percakapan sehari-hari.

b. Strategi Pendidik dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia

Pada dasarnya pembelajaran kosakata bahasa Indonesia bersifat luas, kegiatan ini dapat dilaksanakan pada setiap mata pelajaran dan tidak terbatas pada pembelajaran bahasa Indonesia saja. Pembelajaran kosakata pada satuan pendidikan dasar dapat dilaksanakan berdampingan dengan pembelajaran keterampilan membaca, menyimak, berbicara, dan menulis dalam konteks wacana.³⁰ Kegiatan

³⁰ Indah P. Wulan, dkk., *Buku Pintar Kosakata Bahasa Indonesia: untuk Kelas 3 SD*, (Jakarta: Grasindo), hlm. v.

tersebut merupakan salah satu bentuk strategi pendidik yang dilakukan dalam memberikan pembelajaran bahasa Indonesia kepada siswa.

Pembelajaran kosakata bahasa Indonesia dapat diterapkan melalui strategi tertentu agar siswa mampu menerima pembelajaran tersebut dengan baik. Berikut beberapa strategi yang dapat dipakai pendidik dalam menyampaikan pembelajaran kosakata bahasa Indonesia ³¹:

1) Pembelajaran insidental

Pembelajaran kosakata secara insidental dilakukan tanpa adanya prosedural khusus. Pembelajaran kosakata melalui strategi ini dilakukan secara insidental pada saat seorang siswa membaca atau mendengarkan suatu wacana. Melalui konteks wacana yang siswa baca atau dengarkan, secara tidak langsung siswa dapat mengetahui arti dari kosakata yang baru ia ketahui tersebut.

2) Instruksi eksplisit

Kebalikan dari pembelajaran insidental, pembelajaran dengan instruksi eksplisit dilakukan secara sengaja dengan perencanaan yang telah disusun. Pembelajaran kosakata secara eksplisit dapat dilakukan melalui cara berikut ini:

- a) Mengidentifikasi kata umum untuk kebutuhan belajar, kegiatan ini dilakukan dengan mengidentifikasi kata-kata yang sering

³¹ Alan Hunt dan David Beglar, *Current Research and Practice in Teaching Vocabulary: Methodology in Language Teaching (CUP)*, (New York: Cambridge University Press, 2002), hlm. 256

digunakan dalam sehari-hari agar dikuasai lebih awal oleh siswa.

- b) Menyediakan peluang untuk belajar kosakata, pendidik memberikan kesempatan waktu maupun tempat untuk siswa dengan perbendaharaan koskata yang masih rendah.
- c) Memberi siswa kesempatan untuk mencermati pengetahuan kata, siswa diberi kesempatan untuk mencermati kosakata yang telah ia kuasai dengan menentukan sinonim, antonim, ataupun hal lain yang berhubungan dengan pengembangan kosakata tersebut.
- d) Memberi kesmepatan untuk mempertahankan dan mengembangkan kosakata yang telah dimiliki, agar pengetahuan kosakata yang telah dimiliki siswa tidak hilang, maka pendidik memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengingat dan melatih kembali kemampuan kosakata mereka.

3) Strategi pengembangan independen

Pengembangan independen pembelajaran kosakata dapat dilakukan secara mandiri oleh siswa. Beberapa cara yang termasuk ke dalam strategi pengembangan independen diantaranya:

- a) Menghubungkan makna kata dengan konteks wacana, siswa dapat melakukan eksperimen dengan menebak arti dari suatu kata dalam wacana yang pernah ia temukan dengan cara

menghubungkan kata tersebut dengan konteks pembicaraan dalam wacana.

- b) Mengidentifikasi arti kata melalui berbagai jenis kamus, siswa diberikan pengetahuan tentang berbagai jenis dan cara penggunaan kamus, melalui kamus siswa dapat menemukan beragam jenis kosakata baru yang ia temui.

Berbagai jenis strategi pembelajaran kosakata tersebut dapat disesuaikan dengan kondisi lingkungan belajar dan siswa setempat.. Untuk mendapatkan pembelajaran kosakata dapat lebih efektif dan maksimal, pendidik dapat memadukan strategi yang dipilih dengan media pembelajaran yang berhubungan dengan peningkatan penguasaan kosakata.

c. Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia

Penguasaan diartikan sebagai bentuk pengetahuan dan kemampuan dalam melakukan suatu kegiatan. Seseorang dapat dikatakan menguasai suatu hal apabila ia mempunyai kecakapan dan pengetahuan yang bisa diterapkan dalam suatu aktivitas.³² Pada kegiatan berbahasa, penguasaan kosakata merupakan dasar pembelajaran yang berpengaruh terhadap keterampilan berbahasa seseorang. Penguasaan kosakata bahasa Indonesia berpengaruh terhadap dalamnya pengetahuan kebahasaan dan kemampuan komunikasi seseorang. Semakin luas penguasaan kosakata yang

³² Utami Dewi Pramesti, *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dalam Keterampilan Membaca melalui Teka-Teki Silang*, Jurnal Puitika Universitas Negeri Padang, Volume 11 Nomor 1 April 2015, hlm. 84.

dimiliki, maka semakin dalam pula pengetahuan kebahasaan seseorang sehingga kemampuan komunikasi orang tersebut akan meningkat.

Penguasaan kosakata seseorang dimulai sejak melakukan kegiatan komunikasi awal bersama keluarga. Seiring berkembangnya usia, penguasaan kosakata akan berkembang dan bertambah sesuai dengan kebutuhan dan kondisi lingkungan. Dalam hal ini, kosakata bahasa Indonesia mulai dikenalkan dan diajarkan oleh orang tua kepada anak secara informal di rumah yang kemudian dilanjutkan oleh pendidikan formal di lembaga sekolah. Penguasaan kosakata bahasa Indonesia dikembangkan secara bertahap melalui sebuah proses. Setiap tingkatan usia dan kelas mempunyai batasan penguasaan kosakata yang berbeda satu sama lain.

Penguasaan kosakata siswa tingkat dasar pada usia 6-13 tahun terbatas pada kosakata umum dan kosakata khusus. Jenis kosakata umum yang harus dikuasai adalah kata-kata yang sering digunakan secara luas dalam kegiatan komunikasi sehari-hari, seperti kata benda, kata kerja, kata keterangan, kata ganti, dan kata sifat. Sedangkan kosakata khusus mengacu pada kata-kata tertentu yang menunjukkan kosakata populer, waktu, uang, warna, rahasia, dan lain-lain.³³ Pembelajaran kosakata pada siswa dapat dilakukan secara bertahap dan implisit selama kegiatan belajar berlangsung. Melalui pembiasaan

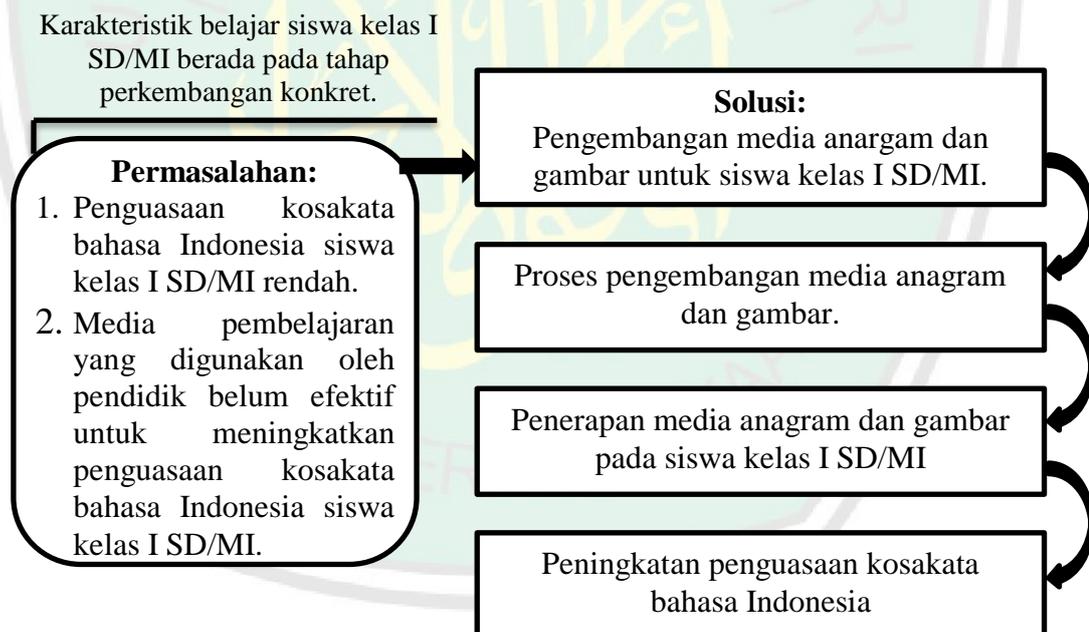
³³ Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* sebagaimana dikutip oleh Utami Dewi Pramesti, *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dalam Keterampilan Membaca melalui Teka-Teki Silang*, Jurnal Puitika Universitas Negeri Padang, Volume 11 Nomor 1 April 2015, hlm. 84.

tersebut seiring waktu penguasaan kosakata siswa akan menunjukkan peningkatan, dengan syarat kosakata tersebut terus digunakan secara aktif dalam kegiatan berbahasa dan komunikasi sehari-hari.

B. Kerangka Berpikir

Kerangka acuan berpikir pada penelitian “Pengembangan Media Anagram dan Gambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SD Negeri Purwoharjo” adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Batasan Penelitian

Pembahasan batasan penelitian ini bertujuan untuk membatasi subjek dan lokasi penelitian. Subjek penelitian merupakan lembaga atau responden yang menjadi sampel sebuah penelitian. Pada penelitian ini lembaga yang berperan sebagai subjek penelitian adalah SD Negeri Purwoharjo yang berlokasi di kecamatan Ampelgading kabupaten Malang. Sedangkan secara khusus, responden yang berperan sebagai fokus penelitian adalah 20 siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). *Research and Development* (R&D) mempunyai tujuan untuk menghasilkan produk berdasarkan analisis hasil uji temuan kebutuhan pengguna, kemudian dilakukan perbaikan sampai produk tersebut siap digunakan secara luas di lapangan.³⁴ Penelitian pengembangan ini bersifat analitis untuk menguji keefektifan suatu produk terhadap kegiatan pembelajaran. Produk yang akan dikembangkan adalah media anagram dan gambar berupa

³⁴ Yudi Hari Rayanto dan Sugiyanti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*, (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institue, 2020), hlm. 19.

media visual lembar balik untuk diterapkan pada pembelajaran kosakata bahasa Indonesia.

C. Model Pengembangan

Penelitian ini menerapkan model pengembangan yang diusung oleh Robert Maribe Branch yaitu model ADDIE. Sesuai singkatan dari kata ADDIE, model pengembangan ini terdiri dari lima tahapan yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluate*)³⁵.

Berikut contoh aktivitas rancangan objektif model pengembangan ADDIE menurut Robert Maribe Branch:

Tabel 3.1 Aktivitas Rancangan Objektif Model Pengembangan ADDIE

Tahapan	Aktivitas Rancangan Objektif
Analisis	<ul style="list-style-type: none"> - Konten / materi - Siswa dan pendidik - Kebutuhan dan hasil instruksional
Desain	<ul style="list-style-type: none"> - Tujuan instruksional - Analisis tugas - Kriteria penilaian
Pengembangan	<ul style="list-style-type: none"> - Pengembangan konten / materi instruksional
Implementasi	<ul style="list-style-type: none"> - Pendidik memberikan pengarahan penggunaan konten / materi hasil pengembangan - Siswa menerima arahan cara pemakaian produk pengembangan - Fokus pada pencapaian siswa secara objektif

³⁵ Robert M. Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, (New York : Springer, 2009), hlm. 2.

Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> - Mencari informasi tentang “apakah siswa mendapat pengetahuan baru?” - Mencari informasi tentang pengetahuan baru yang didapat siswa serta cara siswa mendapat pengetahuan tersebut.
----------	--

D. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan model ADDIE pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis terdiri dari kegiatan identifikasi permasalahan, analisis kebutuhan, dan analisis keterampilan siswa. Pada tahapan ini peneliti melakukan analisis terhadap penguasaan awal kosakata siswa, kosakata yang dibutuhkan oleh siswa, dan kosakata yang sesuai dengan karakteristik produk media yang akan dikembangkan. Kegiatan analisis dimulai dengan kegiatan pengumpulan data yang dilakukan melalui proses wawancara bersama wali kelas I SD Negeri Purwoharjo. Setelah mengetahui kondisi lapangan, peneliti akan merancang pengembangan produk yang tepat sebagai solusi atas permasalahan dari analisis kebutuhan siswa.

2. Desain (*Design*)

Pada tahap ini peneliti merancang produk yang tepat untuk diterapkan sebagai solusi atas permasalahan yang telah dianalisis sebelumnya. Rancangan produk yang akan dikembangkan pada

penelitian pengembangan ini yaitu media anagram dan gambar. Proses perencanaan produk media akan difokuskan pada 3 tahapan, yaitu:

- a. pemilihan kosakata yang sesuai dengan karakteristik media anagram dan materi pembelajaran siswa;
- b. pemilihan ilustrasi gambar dan kalimat penjelas yang sesuai dengan kosakata yang akan digunakan pada produk media anagram dan gambar;
- c. rancangan model produk meliputi bentuk, ukuran, desain media, warna, dan yang akan digunakan pada produk.

Selama proses merancang produk media anagram dan gambar, peneliti akan melakukan konsultasi dengan dosen validator yaitu validator materi, desain media, dan pembelajaran.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan kegiatan yang dilakukan adalah proses pengumpulan dan penyatuan berbagai materi berupa kosakata dan bahan-bahan seperti gambar ilustrasi, kalimat penjelas, dan desain editing untuk dibentuk menjadi produk media yang utuh. Melalui berbagai tahap pengeditan, peneliti akan mengembangkan hasil rancangan menjadi produk berupa media anagram dan gambar.

Setelah pemrosesan produk dilakukan, kegiatan selanjutnya adalah validasi dan revisi produk media anagram dan gambar oleh para ahli. Tim ahli atau validator dalam penelitian pengembangan ini ada 3 yaitu: validator materi, desain media, dan pembelajaran. Validasi dilaksanakan

untuk menilai apakah rancangan produk efektif dan layak untuk diujicobakan pada siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi adalah tahap di mana produk hasil pengembangan berupa media anagram dan gambar akan diuji cobakan secara terbatas pada kegiatan pembelajaran kosakata di sekolah yang telah dipilih sebagai subjek penelitian yaitu di SD Negeri Purwoharjo. Setelah penerapan uji coba awal, kemudian dilakukan umpan balik melalui tahapan evaluasi untuk mengetahui keefektifan, kualitas, dan kemenarikan dari pengembangan media anagram dan gambar dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo.

5. Evaluasi (*Evaluasi*)

Tahapan selanjutnya yaitu tahap evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan serta keberhasilan penerapan produk hasil pengembangan pada tahapan sebelumnya. Untuk menguji tingkat keefektifan dan keberhasilan penerapan produk, dibutuhkan data yang menunjukkan tingkat penguasaan kosakata siswa sebelum dan sesudah penerapan produk media hasil pengembangan. Data tersebut didapatkan melalui kegiatan evaluasi *pre-test* serta *post-test* oleh siswa kelas I sebagai subjek uji coba. Apabila pada tahapan evaluasi disimpulkan bahwa produk media yang dikembangkan masih memerlukan perbaikan, maka akan dilakukan revisi dan uji coba ulang sampai produk media

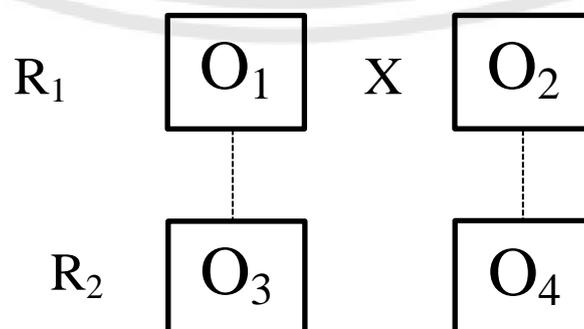
tersebut dinyatakan efektif dan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Indonesia pada siswa kelas I.

E. Uji Coba

1. Desain Uji Coba

Pengujian produk dilaksanakan untuk mengetahui nilai validitas dan tingkat keefektifan media anagram dan gambar dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo. Uji coba dilaksanakan dengan berdasar pada desain eksperimen *pre-test and post-test control group design*. Pengujian dilakukan dengan cara membagi kelas menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan kualifikasi yang berdasarkan hasil penilaian *pre-test*. Percobaan dilakukan dengan membandingkan hasil penguasaan kosakata siswa pada kelompok kontrol dan eksperimen. Berikut desain eksperimen *pre-test and post-test control group design* yang digunakan pada penelitian pengembangan ini³⁶:

Gambar 3.1 Desain Eksperimen *pre-test and post-test control group design*



³⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 303.

Keterangan:

R₁: Kelompok eksperimen

R₂: Kelompok kontrol

X: Perlakuan berupa penggunaan media anagram dan gambar

O₁: Kegiatan *Pre-test* kelompok eksperimen

O₂: Kegiatan *Post-test* kelompok eksperimen

O₃: Kegiatan *Pre-test* kelompok kontrol

O₄: Kegiatan *Post-test* kelompok kontrol

Hasil pengembangan produk media anagram dan gambar dapat dikatakan efektif apabila hasil uji coba menunjukkan *post-test* kelompok kontrol (O₄) lebih kecil dari *post-test* kelompok eksperimen (O₂).

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo. Pemilihan SD Negeri Purwoharjo sebagai subjek uji coba didasarkan pada hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap berapa SD/MI di wilayah kabupaten Malang. Dari beberapa sekolah yang telah menggunakan media dalam pembelajaran kosakata, penggunaan media di SD Negeri Purwoharjo dianggap kurang efektif karena hasil penguasaan kosakata siswa yang masih kurang. Siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo yang menjadi subjek penelitian ini berjumlah 20 siswa. Pemilihan subjek siswa kelas I ini didasarkan pada alasan berikut ini:

- a. Pembelajaran kosakata bahasa Indonesia terdapat pada kelas I.

- b. Berdasarkan data wawancara pra-lapangan diketahui bahwa 80% siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo memiliki penguasaan kosakata bahasa Indonesia yang rendah.
- c. Penggunaan media pembelajaran berupa papan flanel dianggap kurang efektif untuk diterapkan pada pembelajaran kosakata bahasa Indonesia.

3. Jenis Data

Data dibedakan menjadi beberapa jenis berdasarkan cara pengolahan atau analisis masing-masing data. Data kuantitatif dan kualitatif adalah jenis data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini. Berikut pemaparan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini berdasarkan jenisnya:

a. Data kualitatif

- 1) Hasil wawancara dengan wali kelas I SD Negeri Purwoharjo. Adapun walikelas I SD Negeri Purwoharjo yang menjadi subjek wawancara adalah Ibu Siti Aisyah S.Pd.
- 2) Hasil observasi pada kegiatan pembelajaran kosakata di SD Negeri Purwoharjo.
- 3) Saran dan kritik yang diberikan oleh validator materi, desain media, dan pembelajaran.

b. Data kuantitatif

- 1) Penilaian angket validasi oleh validator materi, desain media, dan pembelajaran.

- 2) Angket respon siswa terhadap kemenarikan media anagram dan gambar.
- 3) Penilaian hasil *pre-test* dan *post-test* siswa.

4. Instrumen Pengumpul Data

Instrumen pengumpul data pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

a. Angket

Kuesioner atau angket dimanfaatkan untuk mencari informasi yang berkaitan dengan validitas, kualitas, dan efektivitas media pembelajaran dan gambar yang diterapkan pada pembelajaran kosakata. Berikut daftar angket yang digunakan dalam penelitian ini:

- 1) Angket penilaian validasi ahli materi.
- 2) Angket penilaian validasi ahli desain.
- 3) Angket penilaian validasi ahli pembelajaran.
- 4) Angket respon siswa terhadap kemenarikan media anagram dan gambar.

b. Tes

Penelitian ini menggunakan tes tulis *pre-test* dan *post-test* sebagai salah satu instrument pengumpul data. Tes ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media anagram dan gambar pada pembelajaran kosakata. Melalui tes *pre-test* dan *post-test* ini peneliti dapat menyimpulkan tingkat keefektifan penggunaan media anagram dan

gambar untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo.

c. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara untuk mencari informasi dari responden terkait beberapa hal yang menunjang kegiatan penelitian. Beberapa informasi yang dicari peneliti melalui kegiatan wawancara diantaranya:

- 1) Studi awal berupa wawancara dengan wali kelas untuk mengidentifikasi permasalahan, menganalisis kebutuhan, dan menganalisis keterampilan siswa sebagai subjek penelitian.
- 2) Wawancara dengan wali kelas untuk mengetahui perkembangan penggunaan produk media anagram dan gambar pada pembelajaran kosakata di kelas.

d. Observasi

Observasi merupakan kegiatan pengamatan dan pencatatan berbagai kegiatan serta fenomena yang terjadi selama proses penelitian. Data hasil observasi merupakan salah satu data penunjang penelitian. Komponen yang perlu diamati dalam penelitian pengembangan ini adalah kondisi siswa baik dari segi antusias, respon, keaktifan, dan tingkah laku lain selama proses uji coba media anagram dan gambar berlangsung.

e. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan berbagai bukti foto maupun data-data lain sebagai data pendukung yang berkaitan dengan proses penelitian disebut dengan dokumentasi. Bentuk dokumentasi yang diperlukan pada penelitian ini adalah dokumentasi foto kegiatan *pre-test* dan *post test* siswa, serta dokumentasi uji coba produk media.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data angket dan penilaian hasil *pre-test* serta *post-test* siswa dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kemenarikan, dan keefektifan penggunaan media anagram dan gambar dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo. Berikut teknik analisis data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini:

a. Analisis kevalidan produk

Instrumen penilaian validasi produk berbentuk angket yang berisi beberapa kalimat pernyataan dan skor pilihan. Penilaian validasi pada penelitian ini berpedoman pada skala likert yang berkisar antara skala 1-5. Berikut rumus yang digunakan pada kegiatan analisis validasi produk³⁷:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

³⁷ Sepna Gitnita, dkk., *Analisis Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Terintegrasi Konten Kecerdasan Spiritual pada Materi Fisika tentang Vektor dan Gerak Lurus*, *Pillar of Physics Education*, Volume 11 Nomor 2 Oktober tahun 2018, hlm. 156.

Keterangan: P = Nilai akhir
 F = Perolehan skor
 N = Skor maksimal

Tabel 3.2 Kriteria Validitas Produk

Nilai	Kriteria
81 – 100	Sangat valid
60 – 80	Valid
40 – 60	Cukup valid
20 – 40	Kurang valid
0 – 20	Tidak valid

b. Analisis kemenarikan produk

Instrumen kemenarikan produk diperoleh dari angket respon siswa terhadap media anagram dan gambar. Penilaian angket respon siswa berpedoman pada skala likert. Rumus yang digunakan untuk mengukur tingkat kemenarikan produk adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai daya tarik media} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Berikut rentang nilai kriteria penilaian kemenarikan produk:³⁸

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Kemenarikan Produk

Nilai	Kriteria
81 – 100	Sangat menarik
60 – 80	Menarik
40 – 60	Cukup Menarik
20 – 40	Kurang Menarik
0 – 20	Tidak Menarik

³⁸ *Ibid.*

c. Analisis keefektifan produk

Uji efektivitas produk media anagram dan gambar dapat diketahui berdasarkan hasil perbandingan nilai hasil *post-test* kelompok kontrol dan eksperimen melalui perhitungan uji *independent sample t-test* atau uji-t. Rumus uji-t yang digunakan dalam analisis keefektifan produk yaitu sebagai berikut³⁹:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan :

\bar{X}_1 = nilai rata-rata kelompok eksperimen

\bar{X}_2 = nilai rata-rata kelompok kontrol

n_1 = jumlah responden kelompok eksperimen

n_2 = jumlah responden kelompok kontrol

S_1^2 = nilai varians kelompok eksperimen

S_2^2 = nilai varians kelompok kontrol

Hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol dapat diketahui melalui perbandingan t_{hitung} dan T_{tabel} dengan taraf signifikansi 0.05 atau 5% dan db = n - 2 melalui hipotesis sebagai berikut:

- a) H_a : terdapat perbedaan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia antara kelompok eksperimen yang menggunakan

³⁹ Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm 138.

media anagram dan gambar 'cekata' dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media anagram dan gambar 'cekata'.

- b) H_0 : tidak terdapat perbedaan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia antara kelompok eksperimen yang menggunakan media anagram dan gambar 'cekata' dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media anagram dan gambar 'cekata'.

Uji efektivitas produk media anagram dan gambar dapat diketahui melalui pengambilan keputusan berikut:

- 1) Jika $t_{hitung} > T_{tabel}$ berarti, terdapat perbedaan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia antara kelompok eksperimen yang menggunakan media anagram dan gambar 'cekata' dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media anagram dan gambar 'cekata', dengan kata lain H_a diterima.
- 2) Jika $t_{hitung} < T_{tabel}$ berarti, tidak terdapat perbedaan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia antara kelompok eksperimen yang menggunakan media anagram dan gambar 'cekata' dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media anagram dan gambar 'cekata', dengan kata lain H_a ditolak.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

Penelitian dan pengembangan produk media dilaksanakan di SD Negeri Purwoharjo dengan subjek 20 siswa kelas I. Penelitian dan pengembangan tersebut menghasilkan produk media anagram dan gambar yang bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo. Produk media anagram dan gambar termasuk media konvensional yang dikemas dalam bentuk papan dengan tambahan beberapa komponen pendukung. Media anagram dan gambar diberi nama media cekata. Kata ‘cekata’ diambil dari frasa ‘cek-kata’ dimana pada media ini siswa diminta untuk mengecek kata apa saja yang saling berhubungan dalam suatu tema. Media anagram dan gambar ‘cekata’ dapat digunakan dalam proses pembelajaran secara luring (luar jaringan) maupun secara daring (dalam jaringan) dengan bantuan *room-meeting* baik secara individu atau berkelompok dalam kelas.

Penelitian dan pengembangan media anagram dan gambar menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Berikut dipaparkan tahapan penelitian dan

pengembangan produk media anagram dan gambar menggunakan model penelitian ADDIE:

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis terdiri dari beberapa tahapan yaitu identifikasi permasalahan, analisis kebutuhan, dan analisis keterampilan. Proses pengumpulan data analisis dilakukan melalui proses wawancara dengan wali kelas I SD Negeri Purwoharjo untuk mengetahui informasi-informasi terkait kondisi siswa dan kondisi pembelajaran kosakata bahasa Indonesia di kelas tersebut. Berikut hasil identifikasi permasalahan yang diperoleh peneliti dari proses wawancara dengan walikelas I SD Negeri Purwoharjo:

- a. Pembelajaran kosakata bahasa Indonesia dilakukan secara implisit pada saat pembelajaran berlangsung dan secara eksplisit melalui media papan flanel.
- b. Media pembelajaran yang digunakan terbatas dan kurang bervariasi, sehingga kurang efektif untuk menarik minat belajar keseluruhan siswa.
- c. Penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo masih rendah, di mana kurang lebih sekitar 80% dari 20 siswa masih memiliki keterbatasan dalam hal penguasaan kosakata.

Berdasarkan paparan hasil identifikasi permasalahan di atas, analisis kebutuhan sebagai solusi yang ditawarkan untuk permasalahan tersebut adalah pengembangan media anagram dan gambar yang

bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo melalui pengembangan media yang dapat menarik minat belajar siswa. Produk media dibuat dan dikembangkan dengan berdasarkan kepada identifikasi permasalahan dan analisis kebutuhan yang telah diketahui oleh peneliti sebelumnya. Proses penyesuaian dan pengembangan produk media tersebut disebut dengan analisis keterampilan. Hasil proses analisis keterampilan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- a. Berdasarkan hasil wawancara dengan walikelas I SD Negeri Purwoharjo, diketahui bahwa penguasaan awal kosakata bahasa Indonesia siswa masih rendah.
- b. Peneliti memetakan kosakata bahasa Indonesia yang sesuai dengan kompetensi inti (KI) pada kurikulum 2013 yang diterapkan di SD Negeri Purwoharjo agar proses pembelajaran kosakata dapat tepat sasaran sesuai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- c. Peneliti memilih dan memilah konsep pengajaran kosakata yang sesuai untuk digunakan sebagai materi media anagram dan gambar. Dalam hal ini peneliti memutuskan untuk menggunakan kelompok kosakata yang terdapat pada kompetensi inti pembelajaran bahasa Indonesia pada tema 1 'Diriku' untuk diterapkan pada pembelajaran media anagram dan gambar. Jenis kosakata yang digunakan pada media ini adalah kosakata benda, pemilihan kata benda disesuaikan dengan karakteristik media anagram dan gambar.

2. Desain (*Design*)

Tahap desain pengembangan dilaksanakan setelah proses analisis telah selesai dilakukan. Tahap desain merupakan tahap yang dilakukan untuk merencanakan proses pengembangan media anagram dan gambar. Proses perencanaan produk media yang dilakukan oleh peneliti terdiri dari 3 tahapan, yaitu:

a. Pemilihan materi kosakata

Langkah pertama proses perencanaan pengembangan diawali dengan dilakukannya pemilihan kosakata yang sesuai dengan karakteristik media anagram dan materi pembelajaran siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo. Pada tahap sebelumnya telah ditentukan penggunaan jenis kata benda pada kompetensi inti (KI) Tema 1 'Diriku' sebagai jenis kosakata yang akan digunakan pada materi media anagram dan gambar. Berdasar pada analisis ketarampilan tersebut, selanjutnya peneliti memilih dan memilah berbagai jenis kosakata benda yang akan digunakan sebagai materi pada media anagram dan gambar.

Pada materi media ini terdapat 6 tema kosakata yang mana disesuaikan dengan kompetensi inti (KI) pembelajaran kosakata pada tema 1 'Diriku' di kelas I. Pada setiap tema kosakata, peneliti menentukan 4-6 sub-tema kosakata yang akan digunakan dalam proses pembelajaran menggunakan media anagram dan gambar.

Berikut daftar materi kosakata yang digunakan dalam media anagram dan gambar:

Tabel 4.1 Daftar Materi Kosakata

ANGGOTA TUBUH	CARA PELIHARA KESEHATAN	PERISTIWA SIANG DAN MALAM	PER-KENALAN DIRI	HUBUNGAN KEKE-LUARGAAN	BENDA DI LINGKUNGAN SEKITAR
1. Tubuh <ul style="list-style-type: none"> • Kepala • Tangan • Kaki • Badan • Mata • Hidung • Mulut • Telinga • Alis • Bulu mata • Rambut • Jari • Lengan • Paha • Betis • Lutut • Kuku • Telapak tangan • Telapak kaki • Gigi • Lidah • Gusi • Dada • Bokong • Pusar • Mata kaki 	1. Kamar Mandi <ul style="list-style-type: none"> • Air • Kran air • Gayung • Ember • Sikat gigi • Pasta gigi • Sabun • Sampo • Sabun cuci • Sikat cuci • Handuk • WC • Kaca • Selang • Gantungan baju • Tisu • Pemanas air • Mesin cuci • <i>Bath up</i> 	1. Benda Langit <ul style="list-style-type: none"> • Matahari • Bulan • Bintang • Meteor • Planet • Debu • Awan • Udara • Pesawat • Roket • Asteroid • Komet • Satelit • Galaksi • Kluster • Nebula 	1. Hobi <ul style="list-style-type: none"> • Membaca • Menulis • Menggambar • Mewarnai • Melukis • Menari • Menyanyi • Memancing • Memasak • Menonton TV • Mendengarkan musik • Menonton film • Berenang • Bersepeda • Jalan-jalan • Sepakbola • Kuliner • Bermain musik • Fotografi • Travelling • Touring • Filateli 	1. Keluarga Besar <ul style="list-style-type: none"> • Ayah • Ibu • Kakak • Adik • Kakek • Nenek • Paman • Bibi • Tante • Om • Sepupu • Keponakan • Cucu • Cicit • Buyut • Adik ipar • Kakak ipar • Menantu • Mertua • Ibu tiri • Ayah tiri • Saudara tiri 	1. Dapur <ul style="list-style-type: none"> • Piring • Mangkok • Gelas • Cangkir • Sendok • Garpu • Pisau • Kompor • Gas • Kayu bakar • Wajan • Panci • Rak piring • Kulkas • Meja makan • Teflon • Teko • Spatula/ sutil • Talenan • Cobek • Tudung saji • Sumpit • <i>Rice cooker</i> • Thermos

Lanjutan Tabel

Tabel 4.1 Daftar Materi Kosakata

ANGGOTA TUBUH	CARA PELIHARA KESEHATAN	PERISTIWA SIANG DAN MALAM	PER-KENALAN DIRI	HUBUNGAN KEKE-LUARGAAN	BENDA DI LINGKUNGAN SEKITAR
2.Makanan <ul style="list-style-type: none"> • Nasi • Mie • Roti • Cilok • Snack • Bakso • Pecel • Siomay • Batagor • Soto • Lodeh • Lontong • Gado-gado • Sate • Ayam bakar • Rawon • Gule • Pempek • Rendang • <i>Junk food</i> 	2.Alat Olahraga <ul style="list-style-type: none"> • Bola sepak • Bola basket • Bola voli • Bola kasti • Pingpong • Raket • <i>Shuttle kock</i> • Net • Tali <i>skipping</i> • Pelampung • Sepeda • Panah • Matras • Golf • Bowling • <i>Baseball</i> • Barbel 	2.Cuaca <ul style="list-style-type: none"> • Cerah • Panas • Hujan • Mendung • Berawan • Gerimis • Sejuk • Berangin • Salju 	2.Cita-Cita <ul style="list-style-type: none"> • Guru/dosen • Dokter • Polisi • Tentara • Petani • Pekebun • Pedagang • Peternak • Perambah • Pegawai • Pebisnis • Youtuber • Artis • Model • Penyanyi • Penari • Insinyur • Arsitek • Teknisi • Astronot • <i>Guide</i> 	2.Pekerjaan di Desa <ul style="list-style-type: none"> • Petani • Pedagang • Pekebun • Pengrajin • Perambah • Supir truck • Buruh • Bengkel • Penjahit • Perias • Tukang cukur • Nelayan • Guru • Bidan • Kepala desa • Perangkat desa 	2.Kendaraan <ul style="list-style-type: none"> • Motor • Mobil • Bus • Truck • Sepeda Gunung • Becak • Dokar • Kereta • Pesawat • Helikopter • Kapal • Perahu • Minibus • Van • Ambulan • Taksi • Getek • Kapal selam • Tang • Eskavator • Roket
3.Minuman <ul style="list-style-type: none"> • Air tawar • Teh • Kopi • Susu • Sirup • Madu • Es krim • Jus • Es campur • Dawet • Larutan • Jamu • Ronde • Minuman soda • Minuman isotonik • Minuman berenergi 	3.Rumah Sakit <ul style="list-style-type: none"> • Dokter • Perawat • Pasien • Satpam • IGD • Ruang inap • Ruang operasi • Ruang tunggu • Tempat parkir • Kamar mandi • Kantin • Musholla • Ambulan • Oksigen • Infus • Kotak P3K 	3.Pesawat <ul style="list-style-type: none"> • Pilot • Co-pilot • Pramugari • Pramugara • Badan pesawat • Sayap pesawat • Roda • Kursi penumpang • Kaca • Kamar mandi • Bagasi • Kemudi pilot • Pintu darurat • Pelampung • <i>Black box</i> 	3.Kota/Kabupaten <ul style="list-style-type: none"> • Malang • Surabaya • Semarang • Yogyakarta • Bandung • Banten • Bali • Aceh • Padang • Riau • Pontianak • Samarinda • Balikpapan • Makassar • Palu • Gorontalo • Lombok • Sabang • Merauke • Timika 	3.Pekerjaan di Kota <ul style="list-style-type: none"> • Pegawai kantor • Pengusaha • Pedagang • Buruh/PRT • Wirausaha • Satpam • Pekerja pabrik • Dokter/perawat • Polisi • Tentara • Guru/dosen • Artis • Model • Penyanyi • Pilot/Masinis 	3.Alat Musik <ul style="list-style-type: none"> • Gitar • Bass • Piano • Pianika • Drum • Terompet • Rebana • Angklung • Seruling • Kendang • Gamelan • Biola • Harmonika • Gong • Kecapi • Tifa • Kolintang • Calung • Cello • Harpa • Saxophone

Lanjutan Tabel

Tabel 4.1 Daftar Materi Kosakata

ANGGOTA TUBUH	CARA PELIHARA KESEHATAN	PERISTIWA SIANG DAN MALAM	PER-KENALAN DIRI	HUBUNGAN KEKE-LUARGAAN	BENDA DI LINGKUNGAN SEKITAR
4. Pakaian <ul style="list-style-type: none"> • Kemeja • Kaos • Celana • Rok • Seragam • Jilbab • Pakaian dalam • Topi • Dasi • Kaoskaki • Sepatu • Jubah • Jaket • Daster • Baju tidur • Gaun • Kebaya • Mantel • Rompi • Hoodie • Sorban • Scarft 	4. Dokter <ul style="list-style-type: none"> • Stetoskop • Jas Putih • Masker • Sarung tangan • <i>Face shield</i> • Obat • Resep • Suntik • Gunting • Jarum • Plester • Perban • Timbangan • Termometer • Tensimeter • <i>Thermogun</i> • Baju hazmat • <i>Penlight</i> (senter medis) • Pipet 	4. Planet <ul style="list-style-type: none"> • Merkurius • Venus • Bumi • Mars • Jupiter • Sasturnus • Uranus • Neptunus • Pluto 	4. Negara <ul style="list-style-type: none"> • Indonesia • Malaysia • Arab Saudi • Korea Selatan • Singapura • Thailand • Filipina • China • Jepang • Mesir • India • Iran • Irak • Afrika • Inggris • Amerika Serikat • Brazil • Belanda • Jerman • Perancis • Rusia 		4. Alat Elektronik <ul style="list-style-type: none"> • Gawai/HP • Komputer • Laptop • Televisi • Radio • Kulkas • Setrika • <i>Rice cooker</i> • Kipas angin • Mesin cuci • <i>Blender</i> • <i>Mixer</i> • Dispenser • <i>Speaker</i> • Kamera • Pendingin ruangan / AC • <i>Printer</i> • <i>Hair dryer</i> • <i>Microwave</i> • <i>Vacuum Cleaner</i>
	5. Sepeda Gunung <ul style="list-style-type: none"> • Gagang Kemudi • Sadel • Roda sepeda • Rantai • Rem • Pedal • Jeruji • Besi • Lampu • Bel • Rangka • <i>Headset</i> • <i>Fork</i> 		5. Pulau <ul style="list-style-type: none"> • Jawa • Sumatra • Kalimantan • Sulawesi • Papua • Bali • Madura • Kep. Seribu • Komodo • Kep. Riau • Bangka • Belitung • Kep. Maluku • Lombok • Nusa Tenggara • Sumba • Flores 		5. Tempat Wisata <ul style="list-style-type: none"> • Taman bermain • Alun-alun • Kolam renang • Kebun binatang • Pantai • Air terjun • Gunung • Danau • Monas • W. pertanian • W. edukasi • W. sejarah • W. berburu • W. ziarah

Keterangan:

 : tingkat kesulitan rendah

 : tingkat kesulitan sedang

 : tingkat kesulitan tinggi

Daftar kosakata di atas dipilih berdasarkan kompetensi inti pada tema 1 'Diriku' kelas 1. Pemaparan dan penyusunan kosakata bahasa Indonesia diurut dari atas sampai bawah mulai dari kosakata dengan tingkat kesulitan rendah sampai tingkat kesulitan tinggi. Setiap tema kosakata mempunyai sub tema dengan penjabaran sub-kosakata masing-masing.

b. Merancang model produk

Tahapan desain yang kedua yaitu proses merancang dan menentukan model produk media yang meliputi bentuk dan ukuran, komponen pendukung media, desain media, serta warna dan jenis font yang akan digunakan pada produk. Hasil perencanaan model produk media anagram dan gambar adalah sebagai berikut:

- 1) Media utama berbentuk papan dengan ukuran 40*60 cm.
- 2) Media anagram dan gambar dilengkapi dengan komponen pendukung yaitu:
 - a) Kata petunjuk yang berisi sub-tema kosakata.
 - b) Gambar petunjuk yang berisi ilustrasi dari sub-tema kosakata.
 - c) Potongan huruf yang dilengkapi dengan gambar ilustrasi.
 - d) *Sticker* yang berfungsi sebagai *reward* dalam permainan media.

- e) Kertas panduan yang berisi informasi tentang media anagram dan gambar serta pengembangnya.
- 3) Salah satu sisi papan didesain sebagai *cover* media ‘cekata’, sisi lain papan digunakan sebagai media utama yang berfungsi untuk papan tempel untuk kata, gambar petunjuk, dan potongan huruf. Pada bagian sisi yang digunakan sebagai media utama, dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media dan magnet yang berfungsi sebagai media tempel.
- 4) Warna umum yang digunakan pada media ini adalah warna biru. Pemilihan warna biru karena warna biru diasosiasikan dengan laut dan langit, melalui penggunaan warna biru diharapkan siswa dapat menggali pengetahuan secara dalam dan luas seperti laut dan langit.⁴⁰ Dalam hal ini warna juga dimanfaatkan peneliti untuk mempermudah pengguna dalam membedakan ke-enam tema kosakata yang terdapat pada media. Maka dari itu, setiap kata dan gambar petunjuk yang berada pada satu tema kosakata akan diberi identitas warna yang sama.
- 5) Media anagram dan gambar dirancang dengan pemilihan jenis font yang mudah untuk dibaca, difahami, dan dapat menarik perhatian siswa kelas I. Jenis font yang digunakan pada cover media adalah font ‘Samantha’ dan ‘broom’. Font yang digunakan untuk petunjuk penggunaan, kata petunjuk, dan kertas panduan serta profil

⁴⁰ Monica dan Laura Christina Luzar, *Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan*, Jurnal Humaniora, Volume 2 Nomor 2 bulan Oktober 2011, hlm. 1090.

pengembang adalah font ‘Comic Sans MS’. Sedangkan font pada potongan huruf adalah font ‘Luckiest Guy’.

c. Pemilihan ilustrasi gambar

Media anagram dan gambar adalah media yang menggabungkan kumpulan huruf, kata, dan gambar. Setelah pemilihan dan penyusunan kosakata selesai dilaksanakan, tahap selanjutnya adalah pemilihan gambar ilustrasi yang akan dijadikan sebagai gambar petunjuk ataupun gambar pendukung untuk memperindah visual media anagram dan gambar ‘cekata’.

d. Penyusunan instrumen validasi produk, instrumen respon siswa terhadap kemenarikan media, dan soal uji coba *pre-test* serta *post-test*.

Instrumen validasi produk dan instrumen respon siswa terhadap kemenarikan media berbentuk angket *check list* yang masing-masing terdiri dari 10 dan 5 pernyataan. Instrumen validasi dilengkapi dengan tabel kritik dan saran untuk validator. Pada soal uji coba *pre-test* dan *post-test* terdiri dari 3 sub-tema kosakata dari tingkat kesulitan rendah, sedang, dan tinggi. Nantinya siswa akan diminta untuk menjabarkan kosakata yang mereka ketahui berkaitan dengan sub-tema kosakata yang terdapat pada soal uji coba *pre-test* atau *post-test*. Berdasarkan hasil nilai *pre-test* nantinya siswa akan dibagi menjadi dua kelompok terpisah yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan kualifikasi anggota kelompok yang sama rata.

Pada tahap ini peneliti juga melakukan perizinan serta konsultasi awal dengan validator materi, desain media, dan pembelajaran. Validator materi dalam hal ini adalah Bapak Muh. Zuhdy Hamzah, S.S., M.Pd., validator desain media adalah Bapak H. Ahmad Makki Hasan, M.Pd., dan validator pembelajaran adalah Bapak Mujani, M.Pd.

3. Pengembangan (*Development*)

a. Pembuatan Media

Tahapan dalam pembuatan media diawali dengan proses desain media sesuai dengan perencanaan yang telah disusun sebelumnya. Desain yang dibutuhkan dalam media anagram dan gambar adalah desain *cover*, papan utama, kata dan gambar petunjuk, potongan huruf, kertas panduan, serta desain *sticker*. Proses desain dilakukan menggunakan bantuan aplikasi *corel draw*, *picsart*, dan *canva*. Setelah semua proses desain selesai dilakukan, tahap selanjutnya adalah proses pencetakan desain media. Berbagai desain tersebut dicetak pada *art-papper* ukuran A3. Disamping itu dalam tahap ini peneliti juga menyiapkan papan tulis yang nantinya akan diadakan sebagai papan utama media anagram dan gambar ‘cekata’.

Tahap selanjutnya adalah proses penyatuan papan utama dengan desain yang telah dicetak serta proses *cutting* berbagai komponen pendukung media lainnya. Setelah proses tersebut selesai, kumpulan komponen media diletakkan dalam satu wadah untuk memudahkan

proses penyimpanan dan penggunaan. Secara keseluruhan bahan-bahan pembuatan media dapat dicari dengan mudah serta biaya yang dibutuhkan untuk pembuatan media ini juga terjangkau. Berikut dipaparkan hasil pengembangan media anagram dan gambar ‘cekata’:

1) Papan media utama



Gambar 4.1 Papan Media Utama

Bagian *cover* depan bertuliskan ‘Media Cekata’ dengan warna latar biru yang dilengkapi dengan logo UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, logo Jurusan PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, dan nama pengembang. Bagian *cover* juga dilengkapi dengan gambar ilustrasi yang mencerminkan berbagai tema kosakata yang terdapat pada media tersebut. Sedangkan pada sisi

papan utama terdapat petunjuk penggunaan, papan magnet untuk menempelkan kata petunjuk dan potongan huruf, serta kotak plastik untuk meletakkan gambar petunjuk.

2) Potongan Huruf Karakter



Gambar 4.2 Potongan Huruf Karakter

Potongan huruf karakter terdiri dari abjad A-Z yang masing-masing dilengkapi dengan gambar ilustrasi yang berhubungan dengan huruf tersebut. Setiap huruf mempunyai dua desain yang berbeda. Setiap potongan huruf vokal dicetak lebih banyak dari huruf konsonan. Jumlah potongan huruf vokal sebanyak 30 dan huruf konsonan sebanyak 10. Pada bagian belakang potongan huruf diberi magnet yang berfungsi untuk melekatkan potongan huruf pada papan magnet yang telah tersedia.

3) Kata dan Gambar Petunjuk

Kata dan gambar petunjuk dibuat berdasarkan masing-masing tema kosakata. Setiap satu tema kosakata terdiri dari 4-6 sub-tema kosakata dengan warna *border* yang sama. Pencetakan kata dan

gambar petunjuk disesuaikan dengan daftar materi kosakata yang telah dibuat sebelumnya. Pada bagian belakang kata petunjuk dilengkapi magnet yang berfungsi untuk melekatkan kata petunjuk pada papan magnet yang telah tersedia.



Gambar 4.3 Kata dan Gambar Petunjuk

4) Kertas Panduan dan Profil Pengembang



Gambar 4.4 Kertas Panduan dan Profil Pengembang

Kertas panduan berisi informasi terkait media anagram dan gambar ‘cekata’ yang terdiri dari deskripsi media, bagian-bagian media, serta profil pengembang media. Berikut gambar dari kertas panduan dan profil pengembang media anagram dan gambar ‘cekata’:

5) *Sticker*

Sticker pada media anagram dan gambar berfungsi sebagai *reward* atau hadiah bagi siswa yang memainkan media ini. Dalam hal ini disediakan 3 jenis *sticker* sesuai dengan pencapaian siswa.



Gambar 4.5 Sticker

b. Validasi Media

Validasi media dilaksanakan saat proses pengembangan produk dan setelah produk media anagram dan gambar selesai dikembangkan. Selama proses pengembangan produk, peneliti melakukan konsultasi dengan ahli pembelajaran terkait penentuan materi serta komponen media yang sesuai dengan karakteristik siswa dan karakteristik pembelajaran. Setelah media selesai dikembangkan, media divalidasi oleh validator materi, validator desain media, dan validator pembelajaran. Hasil validasi berupa data kuantitatif yang di dapat dari

instrumen angket dan data kualitatif yang di dapat dari kritik dan saran yang diberikan oleh validator

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilaksanakan setelah produk media telah selesai divalidasi oleh ketiga validator. Kegiatan implementasi atau uji coba lapangan media anagram dan gambar ‘cekata’ dilakukan kepada 20 siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo. Pada tahap awal, keseluruhan siswa diberikan soal 2 soal *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal penguasaan kosakata setiap siswa. Berdasarkan nilai hasil *pre-test* siswa dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kontrol dengan kualifikasi kelompok yang sama rata. Tahap selanjutnya adalah uji coba produk media anagram dan gambar kepada kelompok eksperimen, dan pembelajaran secara konvensional pada kelompok kontrol.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada saat proses pembelajaran menggunakan media anagram dan gambar ‘cekata’ di kelas eksperimen, ditemukan fakta bahwasanya terdapat perbedaan perilaku siswa dalam menggunakan media ini. Pada saat akan menyusun kosakata menggunakan potongan huruf, beberapa siswa mencari dan menyusun huruf satu per satu untuk ditempelkan pada papan magnet. Di sisi lain ada pula siswa yang mensiasati dengan mencari dan mengumpulkan potongan huruf terlebih dahulu, baru kemudian menyusunnya secara urut di papan magnet. Berdasarkan perbedaan perilaku tersebut pendidik dapat mengetahui karakteristik pola belajar siswa.

Perbedaan perilaku juga ditemukan pada proses uji coba pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberi perlakuan pembelajaran menggunakan media anagram dan gambar ‘cekata’, sedangkan kelompok kontrol tidak diberi perlakuan khusus dan proses pembelajaran dilakukan secara konvensional menggunakan media papan huruf. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti diketahui bahwasanya seluruh anggota kelompok eksperimen cenderung aktif dan semangat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Jika dibandingkan dengan kelompok eksperimen, kelompok kontrol cenderung pasif dan kurang semangat, hanya beberapa siswa saja yang dominan aktif dan semangat pada saat proses pembelajaran berlangsung.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dilakukan untuk menganalisis hasil validasi media oleh validator, respon siswa terhadap kemenarikan media, dan nilai *pre-test* dan *post-test* hasil uji coba media anagram dan gambar ‘cekata’. Proses evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah media anagram dan gambar efektif untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dalam rangka meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo.

B. Deskripsi Data

1. Data Hasil Validasi

Kevalidan media diketahui dari adanya penilaian yang dilakukan oleh validator materi, desain media, dan pembelajaran. Kevalidan media ‘cekata’ diperoleh dari penilaian secara kuantitatif dan kualitatif oleh tim validator atau tim ahli. Data kuantitatif didapat melalui hasil penilaian angket oleh tim ahli, sedangkan data kualitatif didapat dari adanya angket kritik saran dari tim ahli. Berikut pemaparan data kuantitatif dan kualitatif hasil penilaian validasi oleh tim ahli:

a. Validasi ahli materi

Uji validitas materi dilakukan oleh ahli materi bahasa Indonesia yaitu salah satu dosen bahasa Indonesia jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Bapak Muh. Zuhdy Hamzah, S.S., M.Pd. Berikut data hasil penilaian validasi dari validator materi:

1) Data kuantitatif

Hasil validasi materi oleh Bapak Muh. Zuhdy Hamzah, S.S., M.Pd. adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Materi

No.	Pertanyaan	Skor	Skor Maks.	Nilai	Tingkat Kevalidan
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum.	4	5	80	Valid
2	Kesesuaian materi media dengan KI dan KD.	5	5	100	Sangat Valid
3	Kesesuaian konten media (gambar dan kosakata) dengan materi pembelajaran.	4	5	80	Valid
4	Materi kosakata sesuai dengan karakteristik siswa.	4	5	80	Valid
5	Materi disajikan secara runtut.	4	5	80	Valid
6	Terdapat pembahasan pada setiap kosakata yang disajikan.	4	5	80	Valid
7	Materi yang disajikan melalui media mudah dipahami oleh pengguna (terutama siswa)	4	5	80	Valid
8	Materi yang disajikan melalui media dapat menarik minat belajar kosakata siswa.	4	5	80	Valid
9	Media anagram merupakan inovasi media pembelajaran kosakata bahasa Indonesia.	4	5	80	Valid
10	Media pembelajaran dapat membantu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas I.	5	5	100	Sangat Valid
Nilai akhir (P)		42	50	84	Sangat Valid

2) Analisis data kuantitatif

$$P = \frac{42}{50} \times 100$$

$$= 84$$

Berdasarkan rekapitulasi nilai secara keseluruhan didapatkan nilai akhir validasi materi sebesar 84. Skor 84 berada pada kriteria nilai sangat valid. Maka dari itu, materi yang disajikan pada media anagram dan gambar 'cekata' tidak memerlukan revisi secara keseluruhan, melainkan tetap memperhatikan dan mempertimbangkan kritik dan saran yang disampaikan oleh validator agar materi yang disajikan pada media memiliki kualitas dan kualifikasi yang lebih baik.

3) Data kualitatif

Data kualitatif berupa kritik dan saran yang diperoleh dari validator materi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Kritik dan Saran Ahli Materi

Nama Validator	Kritik dan Saran
Muh. Zuhdy Hamzah, S.S., M.Pd.	Tambahkan konten permainan dalam media bisa menambah imajinasi siswa.

b. Validasi ahli desain media

Validator desain media pada penelitian ini adalah salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FITK) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Bapak H. Ahmad Makki Hasan, M.Pd. Berikut data hasil penilaian validator desain media:

1) Data kuantitatif

Hasil validasi desain media oleh Bapak H. Ahmad Makki

Hasan, M.Pd. adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Validasi Desain Media

No.	Pertanyaan	Skor	Skor Maks.	Nilai	Tingkat Kevalidan
1	Ketepatan tata letak komponen media	4	5	80	Valid
2	Ketepatan pemilihan ukuran dan font huruf.	4	5	80	Valid
3	Pemilihan warna sesuai dengan karakteristik materi dan siswa.	5	5	100	Sangat Valid
4	Pemilihan background sesuai dengan karakteristik materi dan siswa.	5	5	100	Sangat Valid
5	Gambar ilustrasi sesuai dengan materi.	4	5	80	Valid
6	Gambar karakter pada huruf sesuai dengan karakteristik siswa.	5	5	100	Sangat Valid
7	Desain pengembangan media sesuai dengan karakteristik siswa.	4	5	80	Valid
8	Media mudah dipahami oleh pendidik dan siswa.	4	5	80	Valid
9	Media ramah anak dan tidak berbahaya untuk siswa.	5	5	100	Sangat Valid
10	Kemudahan penggunaan media pembelajaran.	5	5	100	Sangat Valid
Nilai akhir (P)		45	50	90	Sangat Valid

2) Analisis data kuantitatif

$$P = \frac{45}{50} \times 100$$

$$= 90$$

Berdasarkan rekapitulasi nilai secara keseluruhan didapatkan nilai akhir validasi desain media sebesar 90. Skor 90 berada pada kriteria nilai sangat valid. Maka dari itu, desain media pada media anagram dan gambar 'cekata' tidak memerlukan revisi secara keseluruhan, melainkan tetap memperhatikan dan mempertimbangkan kritik serta saran yang disampaikan oleh validator agar desain yang terdapat pada media memiliki kualitas dan kualifikasi yang lebih baik.

3) Data kualitatif

Kritik dan saran yang diperoleh dari validator desain media adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Kritik dan Saran Ahli Desain Media

Nama Validator	Kritik dan Saran
H. Ahmad Makki Hasan, M.Pd.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika memungkinkan bagian depan covernya itu ada nama pengembangnya. 2. Pada bagian akhir ada profil pengembang (penyusun) media ini. Lengkapi juga dengan logo dan kop UIN yang di desain sedemikian rupa.

c. Validasi ahli pembelajaran

Validator pembelajaran pada penelitian ini merupakan ahli pembelajaran bahasa Indonesia yang juga salah satu praktisi di MIN 1 Kota Malang dan dosen bahasa Indonesia jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Bapak Mujani, M.Pd. Berikut data hasil penilaian validasi dari validator pembelajaran:

1) Data kuantitatif

Hasil validasi pembelajaran oleh Bapak Mujani, M.Pd. adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Validasi Pembelajaran

No.	Pertanyaan	Skor	Skor Maks.	Nilai	Tingkat Kevalidan
1	Penggunaan media pembelajaran mudah (<i>useable</i>)	5	5	100	Sangat Valid
2	Media pembelajaran dan petunjuk penggunaannya mudah dipahami.	5	5	100	Sangat Valid
3	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami pengguna.	4	5	80	Valid
4	Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.	5	5	100	Sangat Valid

Lanjutan Tabel

Tabel 4.6 Hasil Validasi Pembelajaran

No.	Pertanyaan	Skor	Skor Maks.	Nilai	Tingkat Kevalidan
5	Media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Indonesia.	5	5	100	Sangat Valid
6	Media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pembelajaran kosakata bahasa Indonesia.	5	5	100	Sangat Valid
7	Media pembelajaran sesuai dengan karakteristik berpikir siswa kelas I.	5	5	100	Sangat Valid
8	Media pembelajaran dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri.	5	5	100	Sangat Valid
9	Media dapat digunakan dalam pembelajaran secara berkelompok maupun individu.	5	5	100	Sangat Valid
10	Media pembelajaran dapat menambah variasi cara pendidik dalam mengajarkan pembelajaran kosakata.	5	5	100	Sangat Valid
Nilai akhir (P)		49	50	98	Sangat Valid

2) Analisis data kuantitatif

$$P = \frac{49}{50} \times 100$$

$$= 98$$

Berdasarkan rekapitulasi nilai secara keseluruhan didapatkan nilai akhir validasi pembelajaran sebesar 98. Skor 98 berada pada kriteria nilai sangat valid. Maka dari itu, desain pembelajaran pada media anagram dan gambar 'cekata' tidak memerlukan revisi secara keseluruhan, melainkan tetap memperhatikan dan mempertimbangkan kritik dan saran yang disampaikan oleh validator agar desain yang terdapat pada media memiliki kualitas dan kualifikasi yang lebih baik.

3) Data kualitatif

Kritik dan saran yang diperoleh dari validator pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran

Nama Validator	Kritik dan Saran
Mujani, M.Pd.	Diperbanyak daftar kosakatanya, sebagai cadangan bagi anak yang perbendaharaan katanya sudah lebih baik (tinggi).

2. Data Respon Siswa terhadap Kemenarikan Media

Media Anagram dan Gambar 'cekata' diuji cobakan kepada 10 siswa SD Negeri Purwoharjo yang terklasifikasikan sebagai kelompok eksperimen uji coba media 'cekata'. Sebagai upaya untuk mengetahui

respon siswa dan tingkat kemenarikan media, siswa kelompok eksperimen diberi angket sebagai instrumen dalam menilai media 'cekata'. Berikut hasil respon ke-sebelas siswa terhadap kemenarikan media 'cekata':

Tabel 4.8 Respon Siswa terhadap Kemenarikan Media

No	Nama Siswa	Skor	Skor Maks.	Nilai	Tingkat Kemenarikan
1	Diva Alfiatus Shaliha	23	25	92	Sangat Menarik
2	Dj Demil Panggih	24	25	96	Sangat Menarik
3	Fatar Rohman D. H.	24	25	96	Sangat Menarik
4	Kevin Afriansyah	23	25	92	Sangat Menarik
5	Meylan Nur Kumala	25	25	100	Sangat Menarik
6	Nafidzatul Cholidiaia	25	25	100	Sangat Menarik
7	Najwa Althafunnisa	24	25	96	Sangat Menarik
8	Nur Fitria Handayani	22	25	88	Sangat Menarik
9	Putri Sri Rahayu	24	25	96	Sangat Menarik
10	Royhan Choirul A.	24	25	96	Sangat Menarik
Total skor perolehan		238			
Total skor maksimal		250			
Rata-rata		95.2			

Berdasarkan data diatas diperoleh skor kemenarikan media sebesar 95.2. Skor 95.2 termasuk dalam kategori sangat menarik, dimana hasil tersebut menunjukkan adanya respon positif dari siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo yang tergabung dalam kelompok eksperimen terhadap media 'cekata'. Dengan demikian dapat dikatakan bahwasanya media 'cekata'

merupakan media yang menarik untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia.

3. Data Hasil Uji Coba

Hasil uji coba media anagram dan gambar ‘cekata’ adalah berupa data hasil penilaian *pre-test* dan *post-test*. Penilaian *pre-test* dan *post-test* dilakukan oleh 20 siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo. Data hasil *pre-test* digunakan untuk mengukur kemampuan awal penguasaan kosakata siswa dan juga untuk mengklasifikasikan siswa menjadi kelompok eksperimen dan kontrol yang memenuhi kriteria komposisi kemampuan penguasaan kosakata yang seimbang. Sedangkan data *post-test* digunakan untuk mengukur kemampuan penguasaan kosakata siswa setelah diberikan perlakuan melalui kegiatan pembelajaran.

Berikut data kuantitatif hasil *pre-test* dan *post-test* siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo yang terbagi dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol:

Tabel 4.9 Nilai *Pre-test 1* dan *Pre-test 2*

No.	Nama Siswa	Nilai		Rata-Rata	Ranking	Ket. (Kelompok)
		<i>Pre-test 1</i>	<i>Pre-test 2</i>			
1	A'isyatun Najwa	25	47	36	6	Kontrol
2	Ahmad Daffa Z. F.	30	40	35	8	Kontrol
3	Diva Alfiatus S.	50	45	48	3	Eksperimen
4	Dj Demil Panggih	5	28	17	17	Eksperimen
5	Elysa Nuriya A. R.	35	58	47	4	Kontrol
6	Falendrya Chika E.	20	27	24	14	Kontrol
7	Fatar Rohman D. H.	33	48	41	5	Eksperimen
8	Humayra Zura A. S.	22	32	27	12	Kontrol
9	Kevin Afriansyah	23	3	13	19	Eksperimen
10	Meylan Nur Kumala	67	68	68	1	Eksperimen
11	Nafidzatul Cholidaia	20	47	34	9	Eksperimen
12	Najwa Althafunnisa	28	43	36	7	Eksperimen
13	Nur Fitria Handayani	30	12	21	15	Eksperimen
14	Putra Adi Wijaya	43	63	53	2	Kontrol
15	Putri Sri Rahayu	23	38	31	11	Eksperimen
16	Rizki Adi Karno	5	5	5	20	Kontrol
17	Royhan Choirul A.	23	27	25	13	Eksperimen
18	Slamet Yudi	5	22	14	18	Kontrol
19	Sofiatus Solicha	12	28	20	16	Kontrol
20	Zaqya Aulia Rahma	25	38	32	10	Kontrol
Rata-rata		26	36	31		

Tabel 4.10 Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Kelompok Eksperimen

No.	Nama Siswa	Nilai	
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	Diva Alfiatus Shaliha	48	65
2	Dj Demil Panggih	17	35
3	Fatar Rohman D. H.	41	70
4	Kevin Afriansyah	13	60
5	Meylan Nur Kumala	68	83
6	Nafidzatul Cholidaia	34	75
7	Najwa Althafunnisa	36	73
8	Nur Fitria Handayani	21	58
9	Putri Sri Rahayu	31	68
10	Royhan Choirul A.	25	45
Rata-rata		33	63

Tabel 4.11 Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Kelompok Kontrol

No.	Nama Siswa	Nilai	
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	A'isyatun Najwa	36	47
2	Ahmad Daffa Z. F.	35	25
3	Elysa Nuriya A. R.	47	53
4	Falendrya Chika E.	24	35
5	Humayra Zura A. S.	27	52
6	Putra Adi Wijaya	53	65
7	Rizki Adi Karno	5	23
8	Slamet Yudi	14	23
9	Sofiatus Solicha	20	40
10	Zaqya Aulia Rahma	32	68
Rata-rata		29	43

Berdasarkan pemaparan data di atas, diketahui bahwasanya rata-rata hasil penilaian *post-test* kelas eksperimen sebesar 63 dan rata-rata hasil penilaian *post-test* kelas kontrol sebesar 43. Secara sederhana perbedaan nilai tersebut menunjukkan adanya perbedaan hasil penguasaan kosakata antara siswa kelompok eksperimen dengan adanya perlakuan khusus yaitu penggunaan media ‘cekata’ dengan siswa kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan khusus selama proses pembelajaran.

C. Analisis Pengembangan Media

Kegiatan penelitian dan pengembangan media anagram dan gambar ‘cekata’ didesain untuk meningkatkan serta mengukur kemampuan kosakata bahasa Indonesia yang dimiliki oleh siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo. Penguasaan kosakata bahasa Indonesia yang baik akan dapat mempermudah siswa dalam berkomunikasi dan memahami setiap benda maupun kondisi yang ada di lingkungan sekitar mereka. Allah SWT berfirman dalam Q.S Al-Baqarah: 31 yang berbunyi:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ
هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

“Dan dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman: “Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar!”

Ayat di atas menerangkan bahwasanya Allah SWT memberikan pembelajaran kepada nabi Adam AS terkait nama benda-benda yang ada

disekitar beliau, hal tersebut dimaksudkan agar nabi Adam AS dapat mengambil manfaat dari alam atas apa yang beliau ketahui. Berdasar pada ayat tersebut, maka dapat diketahui bahwasanya pembelajaran kosakata melalui media pembelajaran merupakan salah satu pembelajaran awal yang harus diberikan kepada setiap manusia agar mereka dapat membedakan setiap benda yang ada disekitar mereka sehingga benda-benda tersebut dapat dimanfaatkan dengan baik oleh setiap manusia. Pada praktiknya, media pembelajaran dapat bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, di samping itu media pembelajaran juga mempunyai karakteristik yang sesuai dengan taraf berpikir siswa yang dimulai dari taraf konkret menuju abstrak maupun dari pola pikir sederhana menjadi pola pikir yang lebih kompleks.⁴¹

Proses penelitian dan pengembangan media anagram dan gambar dilakukan berdasarkan tahapan yang terdapat pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Hasil dari proses penelitian dan pengembangan tersebut yaitu berupa produk media serta data hasil uji coba penelitian. Berikut dipaparkan analisis pengembangan media anagram dan gambar dalam hubungannya dengan produk media dan data hasil uji coba penelitian:

⁴¹ M. Ilyas Ismail, *Teknologi Pembelajaran sebagai Media Pembelajaran*, (Makassar: Cendekia Publisher, 2020), hlm. 74.

1. Analisis Desain Pengembangan Media

Produk media yang dikembangkan pada penelitian pengembangan ini berjudul media anagram dan gambar 'cekata'. Media anagram dan gambar 'cekata' merupakan produk pengembangan media yang bertujuan untuk membantu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo. Media ini termasuk media visual yang dapat digunakan secara konvensional dalam proses pembelajaran di kelas.

Pengembangan desain produk media 'cekata' dilaksanakan dengan berdasar kepada karakteristik siswa usia kelas rendah khususnya kelas I SD. Kajian psikologi menyatakan bahwasanya siswa pada usia tingkat dasar lebih mudah memahami hal yang bersifat konkret dibandingkan dengan hal yang sifatnya abstrak, maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik usia siswa.⁴² Media cekata dikembangkan berdasarkan prinsip tersebut, dimana media ini dilengkapi dengan gambar ilustrasi yang dapat mempermudah pemahaman anak atas suatu benda atau kondisi. Disamping itu, potongan huruf-huruf yang terdapat pada media ini juga dilengkapi dengan gambar ilustrasi yang berfungsi untuk memperkaya kosakata dan menarik daya minat siswa dalam menyusun huruf-huruf menjadi suatu kata.

Proses pengembangan media cekata didasarkan pada dua hal utama, yaitu yang berkaitan dengan desain media dan materi yang akan

⁴² *Ibid.*, hlm.70.

disajikan pada media. Pemilihan bahan utama, warna, jenis font huruf, dan berbagai perlengkapan desain media cekata dipilih dan disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas I. Hal tersebut bertujuan agar media cekata dapat menarik perhatian siswa saat pembelajaran dengan media sedang dilangsungkan, sehingga kesan media tidak bersifat monoton dan tidak membuat siswa bosan. Sedangkan materi yang dikembangkan pada media cekata ini didasarkan pada buku tematik kelas I SD Tema 1 'Diriku'.

2. Analisis Hasil Validasi

Tingkat kelayakan produk media anagram dan gambar 'cekata' dapat diketahui melalui hasil validasi produk media yang dilakukan oleh tim ahli. Tim ahli dalam hal ini terdiri dari ahli materi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran. Berikut penjabaran analisis hasil validasi produk media anagram dan gambar 'cekata' yang dilakukan oleh masing-masing ahli:

a. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Pada proses awal validasi materi kosakata yang disajikan masih bersifat umum, dimana didalamnya masih terdapat kata kerja, kata benda, dan kata keterangan yang saling tumpang tindih. Berdasarkan hasil konsultasi peneliti dengan para ahli, peneliti terlebih dahulu memperbaiki pemilihan materi yang akan disajikan sebelum materi tersebut divalidasi oleh ahli materi.

Kosakata yang dipelajari oleh siswa adalah kosakata umum dan kosakata khusus, kosakata umum terdiri dari kata kerja, kata benda, kata sifat, dan kata keterangan, sedangkan kosakata khusus diantaranya adalah kosakata tentang warna, jumlah, waktu, uang, dan lain-lain.⁴³ Pada media anagram dan gambar ‘cekata’ ini, kosakata yang menjadi fokus materi adalah kata benda. Kata benda dipilih menjadi fokus utama materi karena kata benda merupakan jenis kata yang paling mudah untuk diilustrasikan dalam sebuah gambar. Di samping demikian, dilingkungan sekitar siswa terdapat berbagai macam kata benda yang perlu diketahui oleh siswa untuk menambah penguasaan kosakata mereka.

Hasil validasi ahli materi diperoleh skor sebesar 84 dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan kriteria tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwasanya materi yang disajikan dalam media anagram dan gambar ‘cekata’ layak untuk diujicobakan dengan kriteria sangat baik. Validator ahli materi juga memberikan saran kepada peneliti untuk menambahkan konten permainan dalam media agar dapat meningkatkan imajinasi siswa saat mereka sedang menggunakan media anagram dan gambar ‘cekata’.

b. Analisis Hasil Validasi Ahli Desain Media

Validasi desain produk media dilakukan satu kali dengan hasil skor validasi sebesar 90 pada kriteria sangat valid. Berdasarkan skor

⁴³ Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 2*, sebagaimana dikutip oleh Fauzan Putragana Al-Bahri, *Sukses Berbahasa Inggris bagi Pemula Komputer*, (Banda Aceh: Lembaga Kita, 2020), hlm. 28-30.

tersebut diketahui bahwasanya desain media anagram dan gambar 'cekata' telah lolos validasi dan layak untuk diujicobakan kepada siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo dengan kriteria sangat baik. Adapun selama proses validasi desain media, ahli desain memberikan beberapa kritik dan saran kepada peneliti terkait dengan desain media anagram dan gambar 'cekata'.

Ahli desain media menyarankan untuk memberikan keterangan nama pengembang media pada cover media cekata. Selain itu, ahli media juga memberikan saran untuk menambahkan identitas pengembang melalui adanya profil pengembang media yang dilengkapi dengan logo dan kop UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Pada dasarnya media merupakan sutau karya yang mana juga terdapat hak cipta atas karya tersebut. Melalui hak cipta yang terlindungi, perancang ataupun pengembang media pembelajaran memiliki hak istimewa untuk menciptakan, mengedarkan, menggandakan, dan memberi izin untuk melakukan hal tersebut kepada orang lain.⁴⁴ Maka dari itu, penambahan keterangan identitas pengembang disini bertujuan agar media cekata sebagai hasil pengembangan yang dilakukan oleh peneliti tidak disalahgunkan atau diklaim oleh pihak lain yang tidak bertanggung jawab.

⁴⁴ Akhmad Hidayatno, dkk., *Bermain untuk Belajar: Merancang Permainan sebagai Media Pembelajaran yang Efektif*, (Yogyakarta: LeutikaPrio, 2018), hlm. 217.

c. Analisis Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Hasil penilaian validasi ahli materi terkait media cekata menghasilkan skor sebesar 98. Skor tersebut berada direntang kriteria sangat valid, dimana skor tersebut menunjukkan bahwasanya hasil validasi pembelajaran media cekata telah dinyatakan layak untuk diujicobakan ke siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo. Disamping skor sebagai nilai kuantitatif hasil validasi, terdapat pula data kualitatif hasil validasi pembelajaran berupa saran yang diberikan oleh ahli pembelajaran kepada peneliti. Ahli pembelajaran memberikan saran yaitu dengan memperbanyak daftar kosakata yang dapat digunakan oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kosakata tersebut dapat digunakan sebagai cadangan bagi anak yang perbendaharaan katanya sudah lebih baik atau tinggi.

Perolehan hasil validasi tersebut didapat setelah peneliti melalui proses revisi pada beberapa aspek media anagram dan gambar 'cekata'. Perbaikan tersebut diantaranya terkait dengan daftar kosakata dan bentuk media cekata. Pada mulanya daftar kosakata yang terdapat pada media cekata bersifat umum yang mana didalamnya terdapat berbagai jenis kata kerja, kata benda, maupun kata keterangan. Sedangkan bentuk media cekata pada mulanya terdiri dari beberapa lembar media sesuai dengan kompetensi dasar yang terdapat pada buku tematik tema 1 siswa. Kemudian ahli pembelajaran memberikan saran untuk memfokuskan daftar kosakata pada kata

benda saja, sehingga siswa akan lebih mudah dalam mengidentifikasi kata-kata saat memainkan media cekata. Sedangkan pada bentuk media, ahli pembelajaran menyarankan untuk cukup menggunakan satu lembar atau satu papan media cekata agar media lebih efektif untuk dibawa dan digunakan dalam kondisi apapun.

Media pembelajaran pada dasarnya dibuat untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa agar proses mengajar lebih efisien melalui media yang dikemas secara efektif mungkin.⁴⁵ Pengubahan bentuk media cekata yang semula terdiri dari berbagai lembar menjadi satu lembar atau satu papan tersebut merupakan satu solusi agar media cekata lebih efektif ketika diterapkan pada proses pembelajaran kosakata.

3. Analisis Tingkat Kemenarikan Media

Media pembelajaran merupakan alat peraga yang digunakan sebagai perantara oleh pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.⁴⁶ Media sebagai perantara pembelajaran harus dikemas secara menarik untuk dapat menumbuhkan semangat belajar siswa. Pada pengembangan media anagram dan gambar 'cekata' ini, peneliti menggunakan angket untuk mengetahui penilaian dan respon siswa terhadap kemenarikan media anagram dan gambar 'cekata'.

⁴⁵ Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, sebagaimana dikutip oleh Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru, dan Calon Pendidik*, (Jember: CV. Pustaka Abadi, 2018), hlm. 2.

⁴⁶ Rudi Susilana dan Cepi Riana, *op.cit.*, hlm. 6.

Berikut analisis penjelasan tentang penilaian dan respon siswa terhadap kemenarikan media anagram dan gambar ‘cekata’:

- a. Pernyataan “media ‘cekata’ dapat menambah semangat belajar” mendapatkan nilai sebesar 100. Pada instrumen ini seluruh siswa menjawab sangat setuju bahwa media ‘cekata’ dapat menambah semangat belajar mereka. Secara kuantitatif hal tersebut diketahui dari perolehan nilai mutlak sebesar 100 untuk instrumen ini. Sedangkan secara kualitatif hal tersebut diketahui berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi menunjukkan bahwa selama pendidik menyiapkan media ‘cekata’ untuk proses pembelajaran, siswa sangat tertarik untuk mengetahui berbagai komponen yang terdapat pada media ‘cekata’, beberapa siswa juga terlihat penasaran terkait fungsi media ‘cekata’ dalam proses pembelajaran. Rasa penasaran terhadap media ‘cekata’ tersebut secara tidak langsung dapat menambah semangat belajar siswa. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwasanya media ‘cekata’ dapat menambah semangat siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Indonesia.
- b. Pernyataan “tampilan media ‘cekata’ menarik minat belajar siswa” mendapat nilai sebesar 86. Pada instrumen ini 70% siswa menjawab setuju, sedangkan sisanya menjawab sangat setuju bahwa tampilan media ‘cekata’ menarik minat belajar siswa. Secara umum media

'cekata' dikemas secara menarik melalui adanya berbagai komponen pendukung yang dapat menarik perhatian siswa, seperti: papan utama, potongan huruf, gambar dan kata petunjuk, serta *sticker*. Disamping itu tampilan media 'cekata' seperti warna, font huruf, dan gambar ilustrasi juga dipilih dan disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas I. Maka dari itu, secara umum dapat disimpulkan bahwa tampilan media 'cekata' dapat menarik minat belajar siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo.

- c. Pernyataan "media 'cekata' membantu meningkatkan penguasaan kosakata" mendapatkan nilai sebesar 98. Sebagian besar siswa menilai sangat setuju bahwasanya media 'cekata' dapat membantu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia mereka. Media anagram dan gambar 'cekata' terbukti dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa. Pernyataan tersebut dapat diketahui dari adanya peningkatan nilai hasil belajar *pre-test* dan *post-test* siswa kelompok eksperimen. Rata-rata nilai *pre-test* kelompok eksperimen adalah sebesar 33, setelah mendapat perlakuan menggunakan media 'cekata' perolehan hasil *post-test* mereka meningkat menjadi sebesar 63. Setiap individu siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo juga menyadari bahwa media 'cekata' dapat membantu mereka dalam menguasai berbagai kosakata bahasa Indonesia. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa siswa sangat setuju

bahwa media ‘cekata’ dapat membantu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia mereka.

- d. Pernyataan “media ‘cekata’ mudah difahami oleh siswa” mendapatkan nilai sebesar 96. Berdasarkan penilaian respon kemenarikan, rata-rata siswa kelompok eksperimen setuju bahwasanya media ‘cekata’ termasuk media yang mudah difahami oleh siswa. Pernyataan tersebut didukung oleh pernyataan walikelas I yang menyatakan bahwasanya media ‘cekata’ menyajikan materi yang didukung oleh gambar ilustrasi sehingga dapat lebih mudah difahami oleh siswa. Disamping itu media ini juga dikembangkan sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran, sehingga penggunaan media ‘cekata’ dapat lebih mudah difahami oleh siswa karena materi yang disajikan pada media ‘cekata’ sesuai dengan buku pedoman siswa. Melalui beberapa pernyataan pendukung diatas, dapat disimpulkan bahwasanya media ‘cekata’ termasuk media yang mudah difahami oleh siswa dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Indonesia.
- e. Pernyataan “media ‘cekata’ mudah digunakan oleh siswa” mendapatkan nilai sebesar 98. Mayoritas siswa kelas I yang tergabung dalam kelompok eksperimen sangat setuju bahwasanya media ‘cekata’ merupakan media yang mudah dioperasikan. Bentuk dan ukuran media ‘cekata’ dikembangkan dengan memperhatikan kondisi pembelajaran dan karakteristik fisik siswa kelas I. Media ‘cekata’ dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang terdapat pada

papan utama yang dapat memudahkan pengguna dalam memahami tata cara pengoperasian media 'cekata'. Disamping itu, media 'cekata' termasuk media sederhana yang mudah difahami oleh siswa terkait tata cara pengoperasiannya. Berbagai gambar dan kata petunjuk pada media ini telah diklasifikasikan sesuai dengan kompetensi dasar yang terdapat pada rencana pembelajaran, sehingga pendidik dan siswa dapat menggunakan media ini dengan tepat sasaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Berdasarkan beberapa pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwasanya media 'cekata' termasuk media yang mudah untuk digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Indonesia.

Respon siswa terhadap media 'cekata' menunjukkan bahwa secara umum media 'cekata' merupakan media yang menarik, mudah difahami, dan mudah digunakan. Poin tertinggi dengan perolehan nilai 100 pada instrumen pernyataan media 'cekata' dapat menambah semangat siswa, yang berarti bahwa media 'cekata' secara keseluruhan mampu membuat siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo lebih semangat dalam belajar. Sedangkan poin terendah dengan nilai 86 yaitu pada instrumen pernyataan tampilan media 'cekata' dapat menarik minat baca siswa.

Berdasarkan penilaian siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo atas lima instrumen penilaian tentang respon siswa terhadap kemenarikan media diperoleh skor atau nilai kemenarikan media sebesar 95.2. Nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat menarik, pernyataan tersebut

didukung oleh respon yang positif yang diberikan oleh siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo yang tergabung pada kelompok eksperimen terhadap media 'cekata'. Media 'cekata' merupakan media yang menarik bagi mereka untuk diterapkan dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Indonesia.

Media yang menarik akan dapat membantu menumbuhkan minat belajar siswa yang lebih tinggi dalam melaksanakan proses pembelajaran.⁴⁷ Media anagram dan gambar 'cekata' dapat dikualifikasikan sebagai media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Indonesia. Kualifikasi tersebut dibuktikan dengan adanya tampilan, komponen, materi, dan desain media yang disusun sesuai dengan karakteristik siswa kelas I. Tampilan, desain, dan berbagai komponen dalam media 'cekata' disajikan dengan perpaduan warna dan gambar karakter atau ilustrasi yang bervariasi, sehingga dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Sedangkan materi yang terdapat pada media ini telah disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, sehingga media akan lebih mudah difahami oleh siswa.

4. Analisis Tingkat Keefektifan Media

Penelitian pengembangan dilakukan untuk mendapatkan produk yang lebih efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Untuk mengetahui tingkat keefektifan suatu produk media, maka harus

⁴⁷ Saronom Silaban, *Pengembangan Program Pengajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021), hlm. 58.

dilakukan uji coba terhadap media tersebut. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi terkait apakah produk media yang baru lebih efektif dan efisien jika dibandingkan dengan produk media yang lama.⁴⁸ Untuk menguji keefektifan media anagram dan gambar ‘cekata’, telah dilakukan ujicoba penilaian *post-test* yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Data perbandingan nilai hasil *post-test* siswa kelompok eksperimen dan kontrol perlu diproses dan dianalisis menggunakan uji-t untuk membuktikan keefektifan media ‘cekata’ dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo. Adapun langkah-langkah pengujian data nilai tersebut adalah sebagai berikut:

a. Membuat H_0 dan H_a dalam bentuk kalimat.

- 1) H_0 : tidak terdapat perbedaan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia antara kelompok eksperimen yang menggunakan media anagram dan gambar ‘cekata’ dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media anagram dan gambar ‘cekata’.
- 2) H_a : terdapat perbedaan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia antara kelompok eksperimen yang menggunakan media anagram dan gambar ‘cekata’ dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media anagram dan gambar ‘cekata’.

⁴⁸ Sugiyono, *op.cit*, hlm. 302.

b. Menentukan kriteria uji-t

Uji-t produk media anagram dan gambar ‘cekata’ dapat diketahui melalui pengambilan keputusan berikut:

3) Jika $t_{hitung} > T_{tabel}$ berarti H_a diterima.

4) Jika $t_{hitung} < T_{tabel}$ berarti H_a ditolak.

c. Menentukan nilai rata-rata dan varians masing-masing kelompok

Berikut disajikan tabel untuk mempermudah perhitungan nilai rata-rata dan varians masing-masing kelompok eksperimen dan kelompok kontrol:

Tabel 4.12 Nilai Rata-Rata dan Varians Masing-Masing Kelompok

n_1	X_1	$(X_1 - \bar{X}_1)^2$	n_2	X_2	$(X_2 - \bar{X}_2)^2$
1	65	4	1	47	16
2	35	784	2	25	324
3	70	49	3	53	100
4	60	9	4	35	64
5	83	400	5	52	81
6	75	144	6	65	484
7	73	100	7	23	400
8	58	25	8	23	400
9	68	25	9	40	9
10	45	324	10	68	625
Jumlah	632	1864	Jumlah	431	2503
Rata-Rata	63		Rata-Rata	43	

Mencari nilai varians dengan rumus berikut:

1) Varians kelompok eksperimen

$$S_1^2 = \frac{\sum(x-\bar{x})^2}{n-1} = \frac{1864}{10-1} = \frac{1864}{9}$$

$$S_1^2 = 207$$

2) Varians kelompok kontrol

$$S_2^2 = \frac{\sum(x-\bar{x})^2}{n-1} = \frac{2503}{10-1} = \frac{2503}{9}$$

$$S_2^2 = 278$$

d. Uji Homogenitas

1) Menentukan F hitung

$$F_{\text{hitung}} = \frac{S^2 \text{ terbesar}}{S^2 \text{ terkecil}} = \frac{S_1^2}{S_2^2} = \frac{278}{207}$$

$$F_{\text{hitung}} = 1.34$$

2) Menentukan F tabel

$$F_{\text{tabel}} \left(\alpha ; \frac{dk_2}{dk_1} \right) = \left(\alpha ; \frac{n_2-1}{n_1-1} \right) = \left(0.05 ; \frac{10-1}{10-1} \right) = \left(0.05 ; \frac{9}{9} \right)$$

$$F_{\text{tabel}} \left(0.05 ; \frac{9}{9} \right) = 3.18$$

e. Kesimpulan

$$F_{\text{hitung}} (1.34) < F_{\text{tabel}} (3.18)$$

Berarti sampel bersifat homogen, sehingga dapat menggunakan rumus

$dk = n_1 + n_2 - 2$ untuk perhitungan uji t.

f. Menentukan nilai t_{hitung}

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

$$t = \frac{63 - 43}{\sqrt{\frac{(10-1)207 + (10-1)278}{10+10-2} \left(\frac{1}{10} + \frac{1}{10}\right)}}$$

$$t = \frac{20}{\sqrt{\frac{4365}{18} \left(\frac{1}{5}\right)}} = \frac{20}{\sqrt{48.5}} = \frac{20}{6.96}$$

$$t = 2.87$$

g. Menentukan t_{tabel}

$$t_{\text{tabel}} (\alpha ; dk) = (0.05 ; n_1 + n_2 - 2) = (0.05 ; 10+10-2) = (0.05 ; 18)$$

$$t_{\text{tabel}} (0.05 ; 18) = 2.101$$

h. Membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel}

$$t_{\text{hitung}} (2.87) > t_{\text{tabel}} (2.101)$$

i. Kesimpulan

Berdasarkan pernyataan di atas diketahui bahwasanya nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} , maka dari dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dengan deskripsi sebagai berikut:

H_o : tidak terdapat perbedaan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia antara kelompok eksperimen yang menggunakan media anagram dan gambar 'cekata' dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media anagram dan gambar 'cekata'.

(DITOLAK)

H_a : terdapat perbedaan peningkatan penguasaan kosakata bahasa

Indonesia antara kelompok eksperimen yang menggunakan media anagram dan gambar 'cekata' dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media anagram dan gambar 'cekata'.

(DITERIMA)

Berdasarkan hasil pengujian di atas dapat disimpulkan bahwasanya terdapat perbedaan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia antara siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *post-test* siswa kelompok eksperimen adalah sebesar 63, sedangkan hasil *post-test* siswa kelompok kontrol adalah sebesar 43. Pernyataan tersebut juga didukung dengan hasil analisis uji-t yang menunjukkan nilai t_{hitung} (2.87) lebih besar dari nilai t_{tabel} (2.101) sehingga pernyataan pada H_a diterima.

Hasil ujicoba media anagram dan gambar 'cekata' menunjukkan bahwasanya media ini efektif untuk digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Indonesia di kelas I SD Negeri Purwoharjo. Media anagram dan gambar 'cekata' dikemas secara berbeda dengan media kosakata lainnya. Media ini tidak hanya terdiri dari potongan huruf saja, melainkan juga dilengkapi dengan gambar ilustrasi yang dapat mempermudah siswa dalam memahami ilustrasi atas suatu kosakata tertentu yang akan mereka pelajari. Gambar ilustrasi tersebut dapat membantu siswa dalam merangkai imajinasi terkait kosakata-kosakata yang akan mereka susun nantinya. Sesuai dengan karakteristik berpikir siswa kelas I yang masih konkret, konsep media ini berfungsi untuk mengkonkretkan materi yang abstrak agar mudah difahami oleh siswa.

Bukti hasil ujicoba keefektifan media anagram dan gambar 'cekata' dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo dapat dinyatakan dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang

dilakukan oleh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Secara sederhana nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* masing-masing kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia. Nilai rata-rata *pre-test* kelompok eksperimen pada mulanya hanyalah sebesar 33, setelah kelompok ini diberi perlakuan khusus menggunakan media ‘cekata’ hasil nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 63. Sedangkan nilai rata-rata *pre-test* kelompok kontrol pada mulanya sebesar 29, setelah proses pembelajaran secara konvensional pada kelompok ini dilakukan, nilai rata-rata *post-test* kelompok kontrol juga meningkat menjadi 43. Dari peningkatan nilai rata-rata *post-test* antara kelompok eksperimen dan kontrol, secara sederhana telah diketahui bahwa nilai hasil belajar kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Peningkatan nilai rata-rata *post-test* yang dimiliki kelompok eksperimen dan kontrol dianalisis menggunakan rumus uji-t dengan taraf signifikansi 0.05 atau 5% dan $db = n - 2$ untuk menguji hipotesis terkait keefektifan media anagram dan gambar ‘cekata’ yang telah ditetapkan. Berdasarkan analisis menggunakan rumus uji-t diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 2.87 dan t_{tabel} 2.101. Penghitungan tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} (2.87) > t_{tabel} (2.101)$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia antara kelompok eksperimen yang

menggunakan media anagram dan gambar ‘cekata’ dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media anagram dan gambar ‘cekata’.

Hasil penghitungan uji-t menunjukkan adanya perbedaan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perbedaan peningkatan penguasaan kosakata tersebut disebabkan adanya perlakuan khusus berupa pembelajaran menggunakan media anagram dan gambar ‘cekata’ yang diberikan kepada kelompok eksperimen. Pembelajaran dengan menggunakan media anagram dan gambar dapat mempermudah siswa dalam memahami materi kosakata dikarenakan media ini dilengkapi dengan gambar ilustrasi serta komponen-komponen media lain berupa kata petunjuk dan potongan huruf yang didesain semenarik mungkin untuk membangun semangat belajar siswa.

Media anagram dan gambar ‘cekata’ dilengkapi dengan kata dan gambar petunjuk yang dapat mempermudah siswa dalam memahami dan mengklasifikasikan suatu kosakata. Penggunaan kata dan gambar petunjuk pada media ini berfungsi untuk mempermudah siswa dalam memahami materi kosakata yang akan atau sedang dipelajari. Kata dan gambar petunjuk yang terdapat pada media ini telah diklasifikasikan melalui pemberian warna-warna tertentu sesuai dengan kompetensi dasar bahasa Indonesia SD/MI yang telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 tahun 2018. Melalui pengklasifikasian tersebut pendidik dapat memetakan komponen media

yang akan digunakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar dan rencana pembelajaran yang telah disusun.

Media ‘cekata’ juga dilengkapi dengan potongan huruf yang didesain semenarik mungkin dengan warna yang menarik dan dicetak dalam jumlah yang cukup banyak, sehingga dapat meminimalisir kurangnya huruf saat proses penyusunan kata dilakukan oleh siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Potongan huruf sebagai salah satu komponen media ‘cekata’ ini didesain semenarik mungkin dengan berbagai pilihan warna dan desain. Hal tersebut dimaksudkan untuk dapat menarik perhatian siswa selama proses penyusunan kosakata oleh siswa sedang berlangsung, sehingga dapat meminimalisir rasa bosan pada siswa.

Pada penerapannya, materi yang disajikan pada media anagram dan gambar ‘cekata’ telah dipilah dan disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, hal tersebut bertujuan agar media ini dapat berfungsi secara tepat sasaran dalam membantu pendidik sebagai perantara dalam proses pembelajaran. Penyusunan materi pada media ini dilakukan dengan memperhatikan beberapa tingkatan kosakata, yaitu kosakata dengan taraf kesulitan rendah, sedang, dan tinggi. Melalui pengklasifikasian tersebut, pendidik dapat mengetahui tingkat penguasaan kosakata siswa berdasarkan tingkat kesulitan kosakata yang disajikan oleh guru melalui media anagram dan gambar ‘cekata’.

Media anagram dan gambar ‘cekata’ disusun dan dikembangkan berdasarkan berbagai perencanaan dan pertimbangan yang cukup matang. Hasil dari pengembangan media anagram dan gambar ‘cekata’ ini telah menunjukkan bahwa media ini efektif untuk digunakan secara luas sebagai media perantara pada proses pembelajaran kosakata bahasa Indonesia pada siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo. Media ini dapat dimanfaatkan secara langsung pada kegiatan pembelajaran secara luring (luar jaringan) maupun secara daring (dalam jaringan) melalui perantara media atau *room-meeting* tertentu.

Penggunaan media anagram dan gambar ‘cekata’ sebagai perantara dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Indonesia dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kosakata agar lebih mudah difahami oleh siswa. Allah SWT berfirman dalam Q.S An Nahl: 44 yang berbunyi:

بِأَيِّبَتٍ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ
يَتَفَكَّرُونَ

“Kami turunkan kepadamu Al-Qur’an, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”

Ayat di atas menerangkan bahwa Al-Qur’an diturunkan sebagai pedoman yang memberikan keterangan kepada umat manusia. Pada proses pembelajaran, pendidik dapat menggunakan media yang

berfungsi sebagai perantara agar materi dan keterangan-keterangan yang akan disampaikan oleh pendidik dapat lebih mudah diterima oleh siswa.

5. Analisis Kelebihan dan Kekurangan Media

Media anagram dan gambar mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan baik dari segi desain maupun dari hasil uji coba media. Berikut dipaparkan analisis kelebihan dan kekurangan media anagram dan gambar ‘cekata’:

a. Analisis Kelebihan

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada proses uji coba produk media, diketahui bahwa terdapat perbedaan perilaku antara siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Serta perbedaan perilaku antara siswa dalam kelompok eksperimen. Perbedaan perilaku antara siswa kelompok eksperimen dan kontrol yaitu siswa kelompok eksperimen cenderung aktif dan semangat belajar menggunakan media anagram dan gambar ‘cekata’ jika dibandingkan dengan kelompok kontrol. Perilaku tersebut sesuai dengan karakteristik siswa yang lebih senang belajar sambil bermain. Dalam hal ini, produk media anagram dan gambar dikemas sebagai media yang dapat digunakan siswa untuk bermain sembari belajar. Piaget membagi proses bermain dan belajar menjadi dua, yaitu *practice play* dan *symbolic play*, hal tersebut sesuai dengan karakteristik media anagram dan gambar yang mana mengajak siswa untuk aktif sesuai dengan perkembangan sensorik motorik pergerakan

fisikal dan perkembangan pra-operasional anak-anak dalam menukarkan objek kepada suatu simbol.⁴⁹

Perbedaan perilaku antar kelompok eksperimen yaitu beberapa siswa menyusun huruf satu per satu secara manual untuk membentuk suatu kata. Sedangkan beberapa siswa mempunyai cara tersendiri dengan mengumpulkan beberapa huruf yang mereka butuhkan terlebih dahulu, dan kemudian menyusunnya menjadi kata utuh pada papan magnet secara langsung. Perbedaan perilaku siswa dalam menggunakan media anagram dan gambar 'cekata' dapat membantu pendidik untuk mengetahui pola belajar dan pola berpikir kritis siswa dalam memecahkan masalah yang mereka hadapi.

Secara umum dapat diketahui bahwa kelebihan dari media anagram dan gambar 'cekata' adalah media ini efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran kosakata pada siswa kelas I SD negeri Purwoharjo. Hal tersebut dibuktikan dengan diterimanya H_0 pada penghitungan uji-t, serta berdasarkan hasil pengamatan peneliti yang menunjukkan adanya perbedaan perilaku antara siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Media ini juga bermanfaat untuk mengetahui pola berpikir dan *problem solving* siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media anagram dan gambar 'cekata'.

Secara kognitif pembelajaran kosakata menggunakan media anagram dan gambar sesuai dengan tahap kognitif Bloom. Menurut

⁴⁹Rochdi Simon, dkk., *Model Permainan di Sekolah Dasar berdasarkan Pendekatan DAP (Developmentally Appropriate Practice)*, Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia, 2007, hlm. 8.

teori kognitif Bloom terdapat 6 tahapan pengetahuan, yaitu C1 mengingat, C2 memahami, C3 menerapkan, C4 menganalisis, C5 mengevaluasi, dan C6 mengkreasikan atau mencipta.⁵⁰ Pada penerapannya, secara kognitif media anagram dan gambar telah memenuhi tahapan kognitif C1 sampai C5. Pada tahap C1 mengingat, siswa diarahkan untuk mengingat kosakata yang berhubungan dengan tema yang terdapat pada media. Pada tahap C2 memahami, siswa dapat memahami kosakata-kosakata yang saling berhubungan pada satu tema. Di tahap C3 menerapkan, siswa dapat secara langsung menggunakan media anagram dan gambar ‘cekata’ dalam menyusun huruf menjadi suatu kata. Selanjutnya pada tahap C4 siswa diarahkan untuk dapat menganalisis huruf-huruf yang diperlukan untuk menyusun suatu kosakata. Dan pada tahap C5 siswa dengan bimbingan pendidik dapat mengevaluasi kemampuan penguasaan kosakata bahasa Indonesia mereka melalui media anagram dan gambar ‘cekata’.

b. Analisis Kekurangan

Terlepas dari kelebihan dari media anagram dan gambar ‘cekata’, media ini juga mempunyai beberapa kekurangan. Pemilihan font dan warna dalam komponen media merupakan hal yang sederhana namun harus benar-benar diperhatikan dalam penyusunannya. Beberapa potongan huruf pada media ini mempunyai

⁵⁰ Nana Syaodih Sukmadinata, dkk. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*, (Bandung: PT. Imtima, 2007). hlm. 116.

warna yang cenderung pucat sehingga terlihat samar-samar. Warna yang samar nantinya dapat mempengaruhi penglihatan siswa yang mengakibatkan berkurangnya semangat siswa dalam proses pembelajaran. Beberapa font yang digunakan pada potongan huruf juga kurang tepat dan dapat menimbulkan *miss-conception* pada siswa terkait penulisan huruf yang baik benar. Kekurangan lain pada media ini terletak pada materi kosakata yang digunakan pada media, terdapat beberapa materi kosakata yang tidak sesuai dengan tema, sehingga dapat menimbulkan kebingungan pada siswa. Beberapa kekurangan pada penyusunan media anagram dan gambar ‘cekata’ diharapkan dapat menjadi pedoman dan pengingat untuk peneliti lanjutan dalam mengembangkan media dengan karakteristik yang sama dengan media anagram dan gambar ‘cekata’.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba produk media anagram dan gambar ‘cekata’ pada siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Media anagram dan gambar ‘cekata’ dikembangkan berdasarkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan model pengembangan, yaitu:
 - a. *Analysis*, pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi permasalahan, analisis kebutuhan, dan analisis keterampilan siswa berdasarkan data yang telah terkumpul pada proses wawancara pra-lapangan.
 - b. *Design*, peneliti memilih dan menentukan materi, komponen, dan rancangan media cekata.
 - c. *Development*, rancangan media dikembangkan menjadi suatu produk media melalui proses konsultasi dan validasi oleh tim ahli atau validator. Perolehan hasil validasi ahli materi sebesar 84, validasi ahli desain emdia sebesar 90, dan validasi ahli pembelajaran sebesar 98.
 - d. *Implementasi*, proses uji coba produk media anagram dan gambar ‘cekata’ pada siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo yang telah

diklasifikasikan berdasarkan nilai *pre-test* menjadi kelompok eksperimen dan kontrol. Pada tahap ini dilakukan proses penilaian *post-test* dan kemenarikan produk media untuk mengetahui tingkat keefektifan dan kemenarikan media anagram dan gambar ‘cekata’.

e. *Evaluasi*, tahap akhir dilakukan untuk memperbaiki kekurangan yang terdapat pada media serta untuk melakukan evaluasi dan penilaian terhadap media berdasarkan hasil uji coba yang telah dilaksanakan pada tahap implementasi.

2. Hasil uji coba produk media anagram dan gambar ‘cekata’ menyatakan bahwa media anagram dan gambar ‘cekata’ menarik dan efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas I SD negeri Purwoharjo. Hasil respon siswa terhadap kemenarikan media memperoleh skor 95.2. Sedangkan keefektifan media ini dibuktikan oleh hasil analisis penghitungan uji-t dengan perolehan hasil t_{hitung} (2.87) > t_{tabel} (2.101), sehingga H_a diterima.

B. Saran

Berdasarkan data hasil penelitian terkait pengembangan media anagram dan gambar ‘cekata’, berikut dipaparkan beberapa saran yang dapat diterapkan dalam selama proses pemanfaatan produk media serta saran yang dapat dijadikan pertimbangan untuk pengembang media selanjutnya:

1. Saran Pemanfaatan Produk

- a. Media anagram dan gambar ‘cekata’ dapat dimanfaatkan sebagai media perantara dalam proses pembelajaran kosakata pada siswa kelas I tingkat SD.
- b. Media anagram dan gambar ‘cekata’ dapat digunakan dalam proses pembelajaran baik secara luring (luar jaringan) maupun secara daring (dalam jaringan) melalui bantuan *room-meeting* tertentu, ataupun secara kelompok maupun secara individu.
- c. Pemanfaatan media anagram dan gambar dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran kosakata yang tersedia pada buku pedoman guru atau siswa.

2. Saran untuk Pengembang Lanjutan

Pengembang lanjutan dapat lebih memperhatikan proses perencanaan dan pengembangan media, seperti pemilihan font dan warna media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Sedangkan dalam tahap uji coba pengembang lanjutan diharapkan dapat lebih mengoptimalkan pemanfaatan media anagram dan gambar ‘cekata’ dengan memperbanyak daftar kosakata yang terdapat pada setiap kompetensi dasarnya. Disamping itu, besar harapan peneliti agar pengembang selanjutnya dapat memperluas wilayah materi yang menjadi cakupan pada penelitian pengembangan kedepannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Al-Bahri, Fauzan Putragana. 2020. *Sukses Berbahasa Inggris bagi Pemula Komputer*. Banda Aceh: Lembaga Kita.
- Ardhani, Ayu Putri. *Keefektifan penggunaan Media Anagram dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Al Bidayah. Volume 3 Nomor 1 Juni 2011.
- Arikunto, Suharismi. 2010. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Branch, Robert M. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York : Springer.
- Faridl, Muhammad Nur Miftah. *Pengembangan Media Logico Piccolo Kosakata Bahasa Indonesia Berbasis Psychowriting untuk Mahasiswa BIPA Unesa*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Bahasa dan Seni UNESA. Volume 01 Nomor 01 tahun 2018.
- Gitnita, Sepna dkk. *Analisis Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Terintegrasi Konten Kecerdasan Spiritual pada Materi Fisika tentang Vektor dan Gerak Lurus*. Pillar of Physics Education, Volume 11 Nomor 2 Oktober tahun 2018.
- Hidayatno, Akhmad dkk. 2018. *Bermain untuk Belajar: Merancang Permainan sebagai Media Pembelajaran yang Efektif*. Yogyakarta: LeutikaPrio.
- Hunt, Alan dan David Beglar. 2002. *Current Research and Practice in Teaching Vocabulary: Methodology in Language Teaching (CUP)*. New York: Cambridge University Press.
- Husnah, Riska Latifatul. 2019. *Pengembangan Media Smart Snake and Ladder Tiga Dimensi dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas III MI/SD*. Tesis. PGMI Pascasarjana IAIN Tulungagung.
- Ismail, M. Ilyas. 2020. *Teknologi Pembelajaran sebagai Media Pembelajaran*. Makassar: Cendekia Publisher.
- Krissandi, Apri Damai Sagita dkk. 2017. *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD: Pendekatan dan Teknis*. Jakarta: Media Maxima.
- Lestari, Destri Ayu. 2018. *Upaya Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris melalui Permainan Anagram pada kelas V MI Islahul Muta'alim Karang Genteng*

Pagutan Kota Mataram Tahun Pelajaran 2017/2018. Skripsi. PGMI UIN Mataram.

Markus, Nengsih dkk., *Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak Usia 4-5 tahun.* Jurnal Ilmiah: FONEMA FKIP Universitas Dr. Soetomo. Volume 4 Nomor 2 Bulan Desember tahun 2017.

Monica dan Laura Christina Luzar. *Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan,* Jurnal Humaniora. Volume 2 Nomor 2 bulan Oktober tahun 2011.

Nai, Firmina Angela. 2017. *Teori Belajar dan Pembelajaran Implementasinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP, SMA, dan SMK.* Yogyakarta: Deepublish.

Okta, Dhelaini. 2019. *Peningkatan penguasaan Kosakata Siswa melalui Media Kartu Tempel dalam Pelajaran Bahasa Indonesia pada Kelas I Sekolah dasar Negeri 59 Bengkulu Tengah. Skripsi.* Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu.

Olivia, Femi. 2008. *Mengoptimalkan Otak dengan Sistem Biolearning.* Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 tahun 2014 tentang Pengembangan, Pembinaan, dan perlindungan Bahasa dan Sastra, serta Peningkatan Fungsi Bahasa Indonesia Pasal 1 Ayat 1.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah : Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia Kelas I.

Pramesti, Utami Dewi. *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dalam Keterampilan Membaca melalui Teka-Teki Silang.* Jurnal Puitika Universitas Negeri Padang. Volume 11 Nomor 1 April 2015.

Rayanto, Yudi Hari dan Sugiyanti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek.* Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institue.

Rosadi, Ahdian. 2017. “*The Effectiveness of Anagram Technique in Teaching Vocabulary*”, *Voice of Language Education Society.* Jurnal MTs. Al-Majidiyah NW Majidi. Volume 1, Nomor 1 April 2017.

Silaban, Saronom . 2021. *Pengembangan Program Pengajaran.* Medan: Yayasan Kita Menulis.

- Simon, Rochdi dkk. 2007. *Model Permainan di Sekolah Dasar berdasarkan Pendekatan DAP (Developmentally Appropriate Practice)*. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sukmadinata, Nana Syaodih dkk. 2007. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: PT. Intima.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. 2018. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru, dan Calon Pendidik*. Jember: CV. Pustaka Abadi.
- Susilana, Rudi dan Cipi Riana. 2007. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Usman, Muhammad. 2015. *Perkembangan Bahasa dalam Bermain dan Permainan: untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wahyuni, Rizka. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia Kelas IV di SD/MI*. Skripsi. PGMI UIN Raden Intan Lampung.
- Wulan, Indah P. dkk. Tanpa Tahun. *Buku Pintar Kosakata Bahasa Indonesia: untuk Kelas 3 SD*. Jakarta: Grasindo.

Lampiran 1

Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398 Malang
<http://fikiuin-malang.ac.id>, email: fiki@uin-malang.ac.id

Nomor : 45/Un.03.1/TL.00.1/01/2021 14 Januari 2021
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Hal : **Izin Penelitian**

Kepada
 Yth. Dekan SD Negeri Purwoharjo
 di
 Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Roshydatul Istiqomah
 NIM : 17140053
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Semester - Tahun Akademik : Genap - 2020/2021
 Judul Skripsi : **Pengembangan Media Anagram dan Gambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SD Negeri Purwoharjo**
 Lama Penelitian : **Januari 2021** sampai dengan **Maret 2021** (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dekan,

(Signature)
 Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
 NIP. 19650817 199803 1 003

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PGMI
2. Arsip

Lampiran 2

Surat Balasan



PEMERINTAH KABUPATEN MALANG
DINAS PENDIDIKAN
KOORDINATOR WILAYAH KECAMATAN AMPELGADING
SD NEGERI PURWOHARJO

e-mail: sdnpurwoharjo01@gmail.com NPSN: 20517207

Alamat: Jl. L. Riadi RT 03 RW 01 Desa purwoharjo Kecamatan Ampelgading Kode Pos: 65183

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 800/07/35.07.101.409.11/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : H. Mukri, S.Ag.
NIP : 19620412 198504 1 006
Jabatan : Kepala SD Negeri Purwoharjo

Menerangkan bahwa

Nama : Roshydatul Istiqomah
NIM : 17140053
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Benar-benar telah melakukan penelitian di SD Negeri Purwoharjo guna menyelesaikan tugas akhir / menyusun skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Anagram dan Gambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SD Negeri Purwoharjo**" sesuai dengan surat dari Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Nomor: 45/Un.03.1/TL.00.1/01/2021 tanggal 14 Januari 2021 yang dilaksanakan pada tanggal 18 Januari 2021 s.d. 15 Februari 2021.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 15 Februari 2021
Kepala Sekolah

H. Mukri, S.Ag.
NIP. 19620412 198504 1 006

Lampiran 3

Bukti Konsultasi Skripsi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana Nomor 50 Telepon (0341) 552398
Website : www.fitk.uin-malang.ac.id Faksimile (0341) 552398

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI

Nama : Roshydatul Istiqomah
NIM : 17140053
Judul : Pengembangan Media Anagram dan Gambar untuk
Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa
Kelas I SD Negeri Purvoharjo.

Dosen Pembimbing : Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd
NIP : 19740228 200801 1 003

No.	Tgl/Bln/Thn	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Dosen Pembimbing
1	25 Nov '21	Konsultasi perbaikan bab 1.2.3	
2	28 Des '21	Konsultasi instrumen penelitian	
3	25 Jan '21	Konsultasi hasil validasi (bab 4)	
4	19 Feb '21	Konsultasi bab 4.5	
5	24 Feb '21	Konsultasi bab 4.5	
6	02 Feb '21	Revisi bab 4.5 + perbaikan kaidah penulisan + ACC skripsi	

Malang, 3 Maret 2021

Ketua Jurusan PGMI,

Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag.

NIP. 19760803 200604 1 001

Lampiran 4

Instrumen Validasi Ahli Materi

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI
MEDIA ANAGRAM DAN GAMBAR "CEKATA"**

Nama : Muh. Zuhdy Hamzah, S.S. M.Pd.
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
 Alamat :

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari dan mencoba media anagram dan gambar "cekata" hasil pengembangan peneliti.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda centang (√) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian Bapak/Ibu.
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
2	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
3	Cukup (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
4	Tepat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
5	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)

B. Pertanyaan

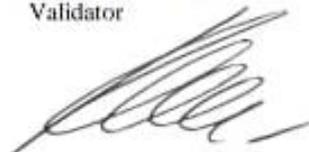
No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum.				√	
2	Kesesuaian materi media dengan KI dan KD.					√
3	Kesesuaian konten media (gambar dan kosakata) dengan materi pembelajaran.				√	
4	Materi kosakata yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa.				√	

5	Materi disajikan secara runtut.				√	
6	Terdapat pembahasan pada setiap kosakata yang disajikan.				√	
7	Materi yang disajikan melalui media mudah difahami oleh pengguna (terutama siswa)				√	
8	Materi yang disajikan melalui media dapat menarik minat belajar kosakata siswa.				√	
9	Media anagram merupakan inovasi media pembelajaran kosakata bahasa Indonesia.				√	
10	Media pembelajaran dapat membantu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas I.					√

C. Lembar Kritik dan Saran

- Tambahan konten permainan dalam media bisa menambah imajinasi siswa.

Malang, 20 Januari 2021
Validator



Muh. Zubdy Hamzah, S.S., M.Pd.
NIP. 19801211 201503 1 001

Lampiran 5

Instrumen Validasi Ahli Desain Media

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN MEDIA
MEDIA ANAGRAM DAN GAMBAR “CEKATA”**

Nama : H. Ahmad Makki Hasan, M.Pd.
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
 Alamat : Jl. Joyosuko Metro II No. 41a2 Merjosari RT.03/RW12 Lowokwaru-Malang

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari dan mencoba media anagram dan gambar “cekata” hasil pengembangan peneliti.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda centang (√) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian Bapak/Ibu.
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
2	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
3	Cukup (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
4	Tepat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
5	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)

B. Pertanyaan

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan tata letak komponen media				√	
2	Ketepatan pemilihan ukuran dan font huruf.				√	
3	Pemilihan warna sesuai dengan karakteristik materi dan siswa.					√
4	Pemilihan background sesuai dengan karakteristik materi dan siswa.					√

5	Gambar ilustrasi sesuai dengan materi.				√	
6	Gambar karakter pada huruf sesuai dengan karakteristik siswa.					√
7	Desain pengembangan media sesuai dengan karakteristik siswa.				√	
8	Media mudah difahami oleh pendidik dan siswa.				√	
9	Media ramah anak dan tidak berbahaya untuk siswa.					√
10	Kemudahan penggunaan media pembelajaran.					√

C. Lembar Kritik dan Saran

- Jika memungkinkan bagian depan covernya itu ada nama pengembangnya.
- Kemudian di bagian akhir ada profil pengembang (penyusun) media ini. Lengkapi juga dengan logo dan kop UIN yang di desain sedemikian rupa.

Malang, 13 Januari 2021
Validator,



Dr. H. Ahmad Makki Hasan, M.Pd.
NIP. -

Lampiran 6

Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN
MEDIA ANAGRAM DAN GAMBAR "CEKATA"**

Nama : Mujani, M. Pd
Instansi : MIN 1 Kota Malang
Alamat : Jl. Jayogrand Ktv. Depag III/45 Malang

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari dan mencoba media anagram dan gambar "cekata" hasil pengembangan peneliti.
- Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian Bapak/Ibu.
- Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
2	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
3	Cukup (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
4	Tepat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
5	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)

B. Pertanyaan

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Penggunaan media pembelajaran mudah (<i>useable</i>)					✓
2	Media pembelajaran dan petunjuk penggunaannya mudah difahami.					✓

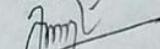
3	Bahasa yang digunakan dalam media mudah difahami pengguna.					✓	
4	Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.						✓
5	Media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Indonesia.						✓
6	Media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pembelajaran kosakata bahasa Indonesia.						✓
7	Media pembelajaran sesuai dengan karakteristik berfikir siswa kelas I.						✓
8	Media pembelajaran dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri.						✓
9	Media dapat digunakan dalam pembelajaran secara berkelompok maupun individu.						✓
10	Media pembelajaran dapat menambah variasi cara pendidik dalam mengajarkan pembelajaran kosakata.						✓

C. Lembar Kritik dan Saran

Diperbanyak letter kea kutanya, sebagai cadangan bagi anak yg perbenalajaran kutanya sudah lebih baik. (tinggi).

Malang, 23 Jan 2021

Validator



M. H. H. M. H. H.
NIP.

Lampiran 7

Hasil Respon Kemenarikan Produk Media

PENILAIAN MEDIA "CEKATA"

Name : *EATAR Rohman, dwi hokiki*
Absen : *07*

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket, pastikan kalian telah melakukan pembelajaran menggunakan media "cekata".
2. Angket ini berisi kolom pertanyaan dan jawaban. Kolom jawaban terdiri dari dua pilihan, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).
3. Silahkan tandai dengan tanda (x) pada salah satu kolom jawaban yang kalian pilih.

B. Pertanyaan

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Sangat Setuju
1	Apakah media "cekata" menambah semangat belajar kalian?	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input checked="" type="radio"/> 5
2	Apakah tampilan media menarik minat belajar kalian?	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input checked="" type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5
3	Apakah media "cekata" membantu meningkatkan penguasaan kosakata kalian?	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input checked="" type="radio"/> 5
4	Apakah media "cekata" mudah difahami oleh kalian?	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input checked="" type="radio"/> 5
5	Apakah media "cekata" mudah digunakan oleh kalian?	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input checked="" type="radio"/> 5

Lampiran 8

Lembar *Pre-Test* Kelompok Eksperimen

**SOAL *PRE-TEST* PERTAMA PENGUASAAN KOSAKATA
SD NEGERI PURWOHARJO**

Nama: Meylan Nur Kumala
Absen: 10

Tuliskan kosakata yang berhubungan dengan kata berikut sebanyak yang kalian ketahui!

NO	KAMAR MANDI	ALAT OLAHRAGA	NEGARA
1	sabun	lari tali	indonesia
2	sampo	bola	malaysia
3	odol	kok raket	taiwan
4	sikat gigi		cina
5	gayung		india
6	air		korea
7	handuk		hongkong
8			italia
9			inggris
10			
11			
12			
13			
14			
15			

**SOAL PRE-TEST KEDUA PENGUASAAN KOSAKATA
SD NEGERI PURWOHARJO**

Nama: Meylan Nur Kumala

Absen: 10

Tuliskan kosakata yang berhubungan dengan kata berikut sebanyak yang kalian ketahui!

NO	KELUARGA BESAR	ALAT MUSIK	DOKTER
1	ibu	Piano	Scintilan
2	ayah	gitar	Stetoskop
3	kakek	dram	timbangan
4	nenek	Seruling	pil
5	kakak	angklong	sirup
6	adik	marakas	suster
7		mic	impus
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Lampiran 9

Lembar *Pre-Test* Kelompok Kontrol

Adi Wijaya

**SOAL *PRE-TEST* PERTAMA PENGUASAAN KOSAKATA
SD NEGERI PURWOHARJO**

Nama: *Adi Wijaya*
Absen: *14*

Tuliskan kosakata yang berhubungan dengan kata berikut sebanyak yang kalian ketahui!

NO	KAMAR MANDI	ALAT OLAHRAGA	NEGARA
1	<i>sikat gigi</i>	<i>bulutangkis</i>	<i>Indonesia</i>
2	<i>dir</i>	<i>sepak bola</i>	<i>Malaysia</i>
3	<i>dayung</i>	<i>lompat tali</i>	<i>Jepang</i>
4	<i>sabun</i>	<i>lari pagi</i>	<i>Lumajang</i>
5	<i>sampo</i>	<i>bola voli</i>	<i>Paris</i>
6	<i>pasta gigi</i>		
7	<i>handuk</i>		
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

**SOAL PRE-TEST KEDUA PENGUASAAN KOSAKATA
SD NEGERI PURWOHARJO**

Nama: *Adi Wijaya*
Absen: *14*

Tulislah kosakata yang berhubungan dengan kata berikut sebanyak yang kalian ketahui!

NO	KELUARGA BESAR	ALAT MUSIK	DOKTER
1	<i>kakek</i>	<i>Seruling</i>	<i>Suntikan</i>
2	<i>nenek</i>	<i>Peluit</i>	<i>timbangan</i>
3	<i>ibu</i>	<i>darm</i>	<i>obat</i>
4	<i>ayah</i>	<i>angkong</i>	<i>ambulan</i>
5	<i>kakak</i>	<i>Piano</i>	<i>Rumah Sakit</i>
6	<i>adik</i>	<i>hemik</i>	<i>Suster</i>
7		<i>Salon</i>	
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Lampiran 10

Lembar *Post-Test* Kelompok Eksperimen

**SOAL *POST-TEST* PENGUASAAN KOSAKATA
SD NEGERI PURWOHARJO**

Nama: MEYLAN nur Kusula

Absen: 10

Tuliskan kosakata yang berhubungan dengan kata berikut sebanyak yang kalian ketahui!

NO	TUBUH	KENDARAAN	ALAT ELEKTRONIK
1	tangan	mobil	kulkas
2	kaki	sepeda	mesin ceki
3	hidung	bis	blender
4	mulut	perahu	lampu
5	mata	jetman	tv
6	kepala	pesawat	
7	teling	trek	
8	siku	helikopter	
9	jari-jari	perahu	
10	digi	kereta	
11	kedel		
12	rambut		
13	leher		
14	lutut		
15	lidah		

Lampiran 11

Lembar *Post-Test* Kelompok Kontrol

**SOAL POST-TEST PENGUASAAN KOSAKATA
SD NEGERI PURWOHARJO**

Nama: *Adi Wijaya*
Absen: *14*

Tuliskan kosakata yang berhubungan dengan kata berikut sebanyak yang kalian ketahui!

NO	TUBUH	KENDARAAN	ALAT ELEKTRONIK
1	<i>kaki</i>	<i>becak</i>	<i>Radio</i>
2	<i>tangan</i>	<i>motor</i>	<i>kalkas</i>
3	<i>mata</i>	<i>mobil</i>	<i>televisi</i>
4	<i>telatubut</i>	<i>kopal</i>	<i>mejjikon</i>
5	<i>kepala</i>	<i>pesawat</i>	<i>lampu</i>
6	<i>otak</i>	<i>keret api</i>	<i>hape</i>
7	<i>hati</i>	<i>halip kopter</i>	
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Lampiran 12

Instrumen Wawancara

INSTRUMEN WAWANCARA
IMPLEMENTASI MEDIA ANAGRAM DAN GAMBAR "CEKATA"
DI SD NEGERI PURWOHARJO

Hari/Tanggal : Senin, 15 Februari 2020
 Tempat : SD Negeri Purwoharjo
 Narasumber : Ibu Jiti Aisyah, S.Pd.
 Jabatan Narasumber : Wali kelas I SD Negeri Purwoharjo.

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah media anagram dan gambar "cekata" mudah dioperasikan?	Sangat mudah...
2	Bagaimana tanggapan anda terkait penggunaan media anagram dan gambar "cekata" dalam pembelajaran kosakata bahasa Indonesia?	Sesuai dengan tujuan penggunaan dan dapat membuat anak-anak lebih bersemangat dalam belajar sehingga berdampak pada cepatnya siswa memahami materi pembelajaran kosakata.
3	Apakah siswa lebih semangat dalam belajar kosakata menggunakan media anagram dan gambar "cekata"?	Iya, siswa menjadi lebih tertarik dan bersemangat belajar kosakata melalui permainan yg ada pada media ini
4	Apakah terdapat perbedaan perilaku belajar siswa pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen?	Sangat terlihat, siswa kel. eksperimen lebih bersemangat aktif saat pembelajaran, saat mengerjakan post test mereka juga lebih cepat tanggap dibanding kel. kontrol
5	Bagaimana perbedaan perilaku belajar siswa pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen?	Perbedaan perilaku dapat diketahui dari tingkat keaktifan, proses, dan hasil belajar siswa.
6	Apakah media anagram dan gambar "cekata" sesuai untuk diterapkan pada pembelajaran kosakata bahasa Indonesia?	Sesuai, media ini dapat menjadi perantara guru dalam menyampaikan pemb. kosakata pd siswa yg baik.
7	Apakah media anagram dan gambar	

	"cekata" dapat mempermudah pemberian materi kosakata kepada siswa?	Iya, karena media ini dilengkapi dg gambar yg dpt mempermudah konsep awal pemahaman siswa
8	Apakah materi dan gambar yang disajikan pada media sesuai dengan karakteristik pembelajaran?	Sangat sesuai, materi yg ada pada media sesuai dg KO yg terdapat pd rencana pembelajaran & buku pegangan siswa dan guru
9	Apakah media anagram dan gambar "cekata" sesuai dengan karakteristik berfikir siswa?	Iya, media ini dapat menambah ketertarikan siswa dalam menyusun huruf dan mencari kosakata. Dengan adanya gambar yg terdapat di awal, lebih membantu siswa dalam memahami konsep materi yg akan dipelajari
10	Apakah media anagram dan gambar "cekata" dirasa efektif dan tepat digunakan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Indonesia?	→ Iya, media ini sesuai y diterapkan sebagai media pembelajaran kosakata bhs. Indonesia pd kelas I.



Lampiran 13

Instrumen Observasi

INSTRUMEN OBSERVASI
IMPLEMENTASI MEDIA ANAGRAM DAN GAMBAR "CEKATA"
DI SD NEGERI PURWOHARJO

Tanggal : Senin, 15 Februari 2020

Instrumen Observasi :

No.	Aspek Observasi	Hasil Observasi		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Menggunakan media anagram dan gambar "cekata" secara efektif dan efisien.	✓		media digunakan & baik sesuai & fungsi
2	Media anagram dan gambar dapat memunculkan konsep cara belajar kosakata bahasa Indonesia pada siswa.	✓		siswa dapat mengetahui berbagai kosakata yang ada pd suatu tema tertentu
3	Melibatkan siswa dalam penggunaan media anagram dan gambar "cekata".	✓		siswa saling berebut & memantank media
4	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.	✓		seluruh siswa bergantian untuk memantank media
5	Menumbuhkan semangat dan antusias siswa dalam belajar.	✓		sangat terlihat
6	Media anagram dan gambar "cekata" dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik.	✓		Siswa aktif berpetak untuk mencari kosa-kata
7	Media anagram dan gambar dapat menambah variasi pendidik dalam mengajarkan kosakata bahasa Indonesia.	✓		betul, Media ini berbeda & media yg digunakan pada sebelumnya.
8	Siswa dapat menguasai materi yang disajikan.	✓		Iya karena materi berhubungan dan sesuai & KD
9	Media anagram dan gambar "cekata" digunakan sesuai dengan fungsinya.	✓		Iya media secara baik digunakan & mengajarkan kosa-kata
10	Terjalin interaksi antara siswa dengan pendidik.	✓		Iya, media dapat membuat terjalannya interaksi yang baik antara guru & pendidik

Lampiran 14
Dokumentasi



Proses Validasi Media



Pengerjaan *Pre-Test*



Penggunaan media anagram dan gambar 'cekata' pada kelompok eksperimen



Proses pembelajaran pada kelompok kontrol



Pengerjaan *Post-Test*

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Roshyatul Istiqomah
 Tempat Tanggal Lahir : Malang, 27 Februari 1999
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 Tahun Masuk : 2017
 Alamat Rumah : RT. 03 / RW. 01 Desa Purwoharjo
 Kec. Ampelgading, Kab. Malang
 E-mail : roshyatulistiwa@gmail.com
 No. Telepon / HP : 081335572071
 Motto : Thiss too shall pass
 Riwayat Pendidikan : 1. TK DWP Purwoharjo
 2. SD Negeri Purwoharjo
 3. MTs Negeri Malang III
 4. MAN Gondanglegi
 5. S-1 PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang